COD: MODERN WARFARE
Wir haben die Mehrspieler-Modi des Shooter-Reboots gespielt!

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD
Doppelt hält besser? Der Koop-Ableger der Reihe im großen Test.

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

WE ARE THE DWARVES

Die Welt der Zwerge steht vor dem Ende – könnt ihr sie retten? Knackig schweres, taktisches Action-Adventure mit düsterer Sci-Fi-Story.

BORDERLANDS 3

Wir haben 2K besucht und die letzten Infos vor dem Test für euch mitgebracht – alles Wichtige zu Helden, Story, Schauplätzen, Loot, Gameplay + großes Entwickler-Interview.

THE OUTER WORLDS

Fallout im Weltall oder doch mehr? Wir haben das Sci-Fi-RPG gespielt und Antworten darauf!



AUSGABE 325
09/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



HÖHER. SCHNELLER. REICHER.

RENN ZUR MILLION...

WENN DU KANNST!

DIENSTAGS • **AB 10. SEP** • 20:15



WE LOVE TO ENTERTAIN YOU

Ein ganzer Schwung an **Science-Fiction**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ein neuer Besucherrekord, wenn auch äußerst knapp. Überfüllte Hallen, vor allem am Samstag. Zu teure Getränke, noch weitaus teureres Fastfood. Ein dämlicher Boulevard-Bericht. Ein brutal warmer Freitag. Zwei bis drei relativ unspannende Überraschungen. Acht Stunden Wartezeit für Cyberpunk 2077. Eine mittelschwere Enttäuschung, vielleicht EA mit Need for Speed oder im Zweifelsfall noch mal Konami mit Contra: Rogue Corps, wie schon auf der E3. So, das wären meine Prognosen für die diesjährige Gamescom. Wenn ihr diese Zeilen lest, dürftet ihr bereits genau wie ich schon schlauer sein, denn die Gamescom findet in genau der Woche zwischen Druckschluss und Heft-Veröffentlichung statt – maximal unschön für unsere Berichterstattung natürlich. Aber auf www.pc-games.de könnt ihr ja auch alles Wichtige lesen und das auch noch zeitnah.

Ohne die Themen direkt von der Messe sind wir für diese Ausgabe natürlich auf Events und Releases im Vorfeld angewiesen – und davon gab es glücklicherweise so einige. Da wäre beispielsweise unser Besuch bei den Entwicklern von Borderlands 3: Auf Einladung von 2K schauten wir uns einen runden Monat vor Release in London noch einmal ausführlich den neuen Teil der Loot-Shooter-Reihe an. Außerdem standen uns die Macher Rede und Antwort. Heraus kam eine vollgepackte Coverstory mit allem, was ihr so vor der Veröffentlichung zum Spiel wissen müsst.

Auch auf The Outer Worlds warfen wir für diese Aufgabe erstmals einen richtig ausführlichen Blick und konnten dabei sogar eigene Videos und Screenshots erstellen. Wie viel Fallout: New Vegas im neuen Rollenspiel von Obsidian Entertainment steckt und was es sonst noch Interessantes zu erfahren gab, erklärt euch Felix in seiner großen Vorschau. Eines hat The Outer Worlds zumindest schon einmal mit Borderlands 3 gemeinsam: Beide erscheinen zeitexklusiv für den Epic Games Store. Ob sich für eines der Spiele die Anschaffung eines Accounts lohnt, klären wir dann wahrscheinlich in den nächsten beiden Ausgaben.

Im Falle von Call of Duty: Modern Warfare stellt sich diese Frage nicht: Wie schon der letztjährige Serienableger Black Ops 4 erscheint das Reboot des wohl besten Teils der Reihe exklusiv über Blizzards Battle.net. Wir haben die Entwickler erneut in Los Angeles besucht und uns diesmal vornehmlich mit den Mehrspieler-Gefechten beschäftigt.

Tests haben wir natürlich auch einige für euch an Bord. So werfen wir beispielsweise einen ausführlichen Blick auf Wolfenstein: Youngblood. Das Spin-off der Shooter-Reihe erscheint nicht nur erstmalig in Deutschland in einer komplett unzensierten Version, sondern führt auch einen Koop-Modus ein. Ob dieses Experiment gut geht, verraten wir euch natürlich im Test. Zudem widmen wir uns in dieser Ausgabe auch dem neuen Age-of-Wonders-Teil Planetfall. Der verlagert das Geschehen von einer mittelalterlichen Fantasy-Welt in ein Sci-Fi-Setting – was sonst noch neu ist, und was wir von dem Titel halten, lest ihr im Review. Ansonsten feiern wir noch die Jubiläen von Silent Hill, Doom 3 und System Shock, statten Anthem einen Kontrollbesuch ab und ergründen die „Feindschaft“ zwischen FIFA und PES. Extended-Käufer freuen sich zudem über die (rein digitale) Vollversion zum taktischen Action-Adventure We Are The Dwarves. Und nun: Viel Spaß beim Schmökern!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Fallout-Vergleiche, die wir uns bei The Outer Worlds verkneifen mussten: 32 +++

+++ Fallout-Vergleiche bei The Outer Worlds, die es trotzdem noch ins Heft geschafft haben: 47 +++

+++ Unser Cover-Artwork zu Borderlands 3 ist übrigens (wahrscheinlich, wir sind keine Kunstprofessoren, andere Hinweise gern per Mail an uns) an den französischen Maler Dadao angelehnt. Es gibt noch ein paar weitere Varianten (Banksy, Munch) – vielleicht haben wir da ja auch noch irgendwann Verwendung für, toll sehen sie alle aus. +++

+++ Mit einer Fortsetzung zu Fantasy General hatte nach 23 Jahren kaum wer gerechnet. Unsere Hexfeld-Kommandanten Matti und Sascha sind aber auch nicht böse drum. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Da die Post-Season gestartet ist und wir auch den Test zum neuen Madden im Heft haben, hier die Favoriten unserer Redaktion: Ravens, Raiders, Vikings, Saints, Steelers. Ihr könnt ja mal raten, wer zu wem gehört. +++

+++ Menschen, die Outer Wilds mit Outer Worlds verwechselt haben bei der Planung dieser Ausgabe: 3 +++

+++ NEWS Vermischtes +++

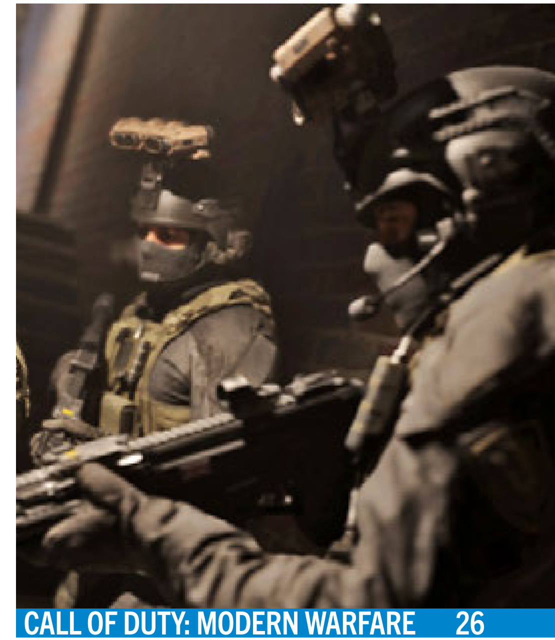
+++ WoW: Classic steht vor der Tür und in der Redaktion laufen schon die Planungen, wann wer wie wo mit wem spielt. Die erste Wahl ist zumindest schon mal gefallen: Everlook, Allianz. Vielleicht sieht man sich ja mal! +++

+++ Auch in dieser Ausgabe fehlt die Vollversions-Vorschau – da verhandeln wir gerade noch über eine coole, kurzfristige Bonus-Version. Also keine Angst: Natürlich gibt's wieder eine. +++

INHALT 09/2019



BORDERLANDS 3 12



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 26

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD 50

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

… und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION auf DVD


In We Are The Dwarves helft ihr dem Zwergenvolk, im Weltall eine neue Heimat zu finden. Dabei erlebt ihr einige Abenteuer.


In genretypischer Iso-Perspektive streift ihr mit drei Zwergen durch die Levels und beseitigt Gegner in gewohnter Hack&Slash-Manier.


Alle drei Zwerge haben einen eigenen Skill-Tree. Die Protagonisten sind dabei jeweils Spezialisten für Stealth, Fern- oder Nahkampf.

WE ARE THE DWARVES

Die Welt der Zwerge ist dem Untergang geweiht, die letzte Hoffnung für das gesamte Volk sind drei tapfere Zwergen-Astronauten, die ins Weltall aufbrechen, um eine neue Heimat zu finden. In typischer Hack&Slay-Manier steuert ihr diese drei Zwerge durch isometrische Levels, für Tiefgang sorgen die unterschiedlichen Spielweisen (Nahkampf, Fernkampf, Stealth) der drei Abenteurer samt jeweils eigenem Skill-Tree sowie die Möglichkeit, die Echtzeitkämpfe jederzeit zu pausieren, um Befehle zu geben oder euch einen Überblick zu verschaffen.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu We Are The Dwarves handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code, den ihr wie gewohnt auf unserer Codekarte findet, unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel. Damit könnt ihr die Vollversion von We Are The Dwarves dann kostenlos herunterladen. Wir wünschen euch viel Spaß mit dem Spiel!

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure
Publisher: Whale Rock Games
Veröffentlichung: 26. Februar 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8 / 10 64-bit, Intel Core 2 Duo oder besser, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 460 / AMD Radeon HD 5770 mit 512 MB VRAM, 10 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10 64-bit, Intel Core i5 oder besser, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 560 / AMD Radeon HD 6870 mit 1 GB VRAM, 10 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (TEST)
- Wolfenstein: Youngblood

VIDEOS (VORSCHAU)
- Oninaki
- The Outer Worlds
- The Surge 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Wolfenstein: Youngblood – FAQ



DVD 2

VIDEOS (TEST)
- Sea of Solitude

VIDEOS (VORSCHAU)
- Age of Wonders: Planetfall
- Call of Duty: Modern Warfare – Multiplayer
- Goat of Duty – Early-Access-Check
- Iratus: Lord of the Dead
- Monster Hunter World: Iceborne
- The Sojourn

VIDEOS (SPECIALS)
- Top 10: Skurrile Simulatoren



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW: BfA und Classic, Apex Legends, Madden NFL 20 und mal wieder die Dragon-Age-Reihe komplett von vorne

Hört gerade:
Black Star Riders – Another State of Grace; Borknagar – True North; Insomnium – Heart Like a Grave; alte Witchcraft-Platten

Hat sich fest vorgenommen:
Wacken 2020. Amon Amarth, Judas Priest, Mercyful Fate? Fuck yeah.

Fuhr auf einen Musik-Trödelmarkt:
Um sich einen Zweit-Bass zu kaufen. Kam mit Banjo zurück. Nun …

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Endlich! Blood and Wine, der Witcher-DLC fehlte mir noch. Toll! Außerdem baue ich immer noch an der perfekten Siedlung in Dragon Quest Builders 2 auf der Switch.

Hört:
Die 90er-Alben von Darkthrone. Außerdem Spotify im Auto!! Geil, wenn man endlich ein modernes Autoradio besitzt.

Schaut:
The Boys (witzig), Another Life (ultratrashiger SciFi-Müll), Black Spot (naja), noch mehr Mondfilme aus den 50ern.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Overcooked 2, The Messenger (sehr gut) und Monster Hunter World. In der Warteschlange: Rez Infinite und The Banner Saga.

Sah zuletzt:
An Evening with Beverly Luff Linn. Großartig!

Hört zurzeit:
Das neue Album von The Heavy. Auch sehr gut.

Liest zurzeit:
Bad Gateway von Simon Hanselmann (Comic) und GRM: Brainfuck von Sybille Berg (richtiges Buch).

MATTI SANDQVIST | Redakteur

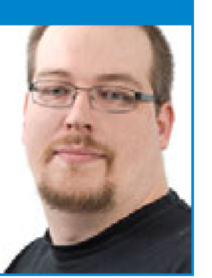


Spielt:
Unravel 2 (ja, etwas spät), Wolfenstein: Youngblood, Age of Wonders: Planetfall und Rebel Galaxy: Outlaw

Schaut:
The Boys (mit Karl Urban geht eigentlich alles), Alita: Battle Angel, Preacher Season 4, The Good Fight Season 2 und Glow Season 3

Liest:
Dead Men's Trousers von Irwine Welsh. Das glorreiche Ende der Trainspotting-Crew ist einfach ein Fest – auch wenn einer meiner liebsten Charaktere das Buch leider nicht überlebt.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur

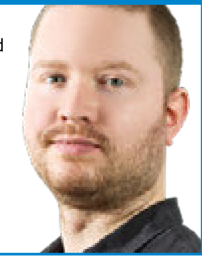


Spielt derzeit:
The Elder Scrolls 5: Skyrim, The Elder Scrolls Online, Age of Wonders: Planetfall. Wolfenstein: Youngblood habe ich genau wie Felix enttäuscht abgebrochen.

Zuletzt als Hörbuch gehört:
Star Wars: Ahsoka, Mass Effect Andromeda: Nexus Uprising, Star Wars: Rebel Rising

Zuletzt gesehen:
Der aufopferungsvolle Kampf der Jungspunde seines FC Energie gegen die großen Bayern. Verloren, aber trotzdem gewonnen.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Supraland, richtig gut! Außerdem The Surge: A Walk in the Park und Doom (2016). Wolfenstein: Youngblood habe ich dafür enttäuscht abgebrochen.

Zuletzt gesehen:
The Boys Season 1 – Erwartungen erfüllt, top! Außerdem: Alita: Battle Angel, Velvet Buzzaw, Preacher Season 4 und The Orville Season 2

Spielt derzeit:
South Park: The Fractured But Whole, Age of Wonders: Planetfall

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
God of War. Der Entwickler, der gesagt hat „Och ja, Niflheim wäre doch ne knorke Idee, lasst uns das machen!", soll bitte zu mir kommen. Ich habe einen langen, spitzen Stock, den ich ihm genauer zeigen möchte.

Fährt:
In zwei Tagen nach Österreich, um seinem frisch geschlüpften Neffen Ben „Hallo" sagen. Und um ein paar Käseleberkäsesemmeln zu vernichten.

Hat:
Nach gefühlten Jahren der Inkompetenz von einem Tag auf den anderen gelernt, auf Slacklines zu gehen. Ein weiteres unnützes Talent für die Liste!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Valiant Hearts, Pocket League Story, The Legend of Zelda: Breath of the Wild (alle auf der Switch)

Schaut gerade:
GLOW – Season 3, The Boys

Liest gerade:
Spawn Compendium 1

Und sonst so:
Am 1. September startet auf unserem YouTube-Kanal die zweite Staffel von Spiele aus der letzten Reihe. Anschauen und fremdschämen!

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Madden NFL 20 und Overcooked 2. Habe außerdem aufgrund des neuen Casino-DLCs nach Ewigkeiten mal wieder GTA 5 ausgegraben.

Hört gerade:
„Night Moves" von Bob Seger und alles andere, was im Los Santos Rock Radio eben gerade so läuft.

Schaut gerade:
Gespannt und voller Vorfreude die NFL-Preseason. Der 34:25-Auftaktsieg meiner Vikings gegen die New Orleans Saints sah ja schon mal ganz vielversprechend aus …

PAULA SPRÖDEFELD | Social Media Redakteurin



Hat sich:
mit dem Befüllen dieses Kastens bis zum letzten Produktionstag Zeit gelassen.

Ist dann aber:
krank daheimgeblieben.

Muss daher nun:
damit Leben, dass hier fiese Witze drinstehen.

Also:
Spielt aktuell Barbie Nail Designer und den Larry-Teil mit Oli Pocher, hört die neue Sabaton-CD rauf und runter und ist nach wie vor sehr, sehr klein.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

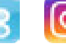
PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de








love island
love island
Heiße Flirts & wahre Liebe
LIEBE
LIEGT IN DER LUFT
AB 9.9.
MO 20:15 & DI–SO 22:15
UND BEI TVNOW
II
RTL
youtube.com/loveislandde
loveisland.de
LoveIsland.de
RTL2.DE/LOVEISLAND

DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Aufbruch nach Pandora

Für unsere Coverstory reiste Matthias diesen Monat nach London, um sich dort auf Einladung von 2K ein letztes Mal vor dem Test das neue Borderlands anzuschauen. Seine Spieleindrücke schildert er ein paar Seiten weiter hinten im Heft, aber die Fotos wollten wir euch nicht vorenthalten. Der meditierende Buddha-Psycho sieht ja schon mal sehr gut aus, beim Gefährt rechts mussten wir allerdings an eine bestimmte South-Park-Folge denken ...

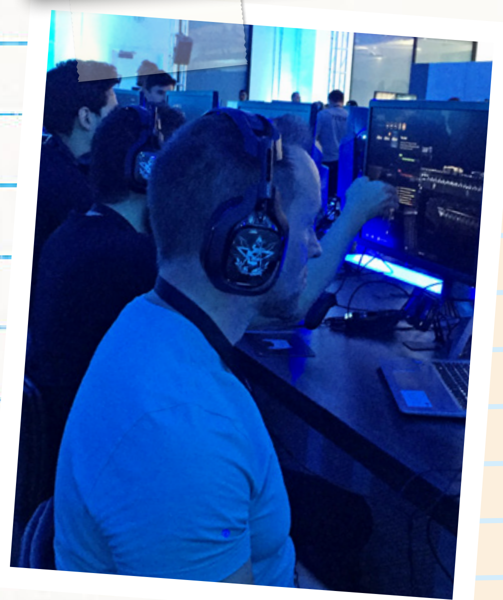






Weidfrausheil

Beim Thema Monster Hunter übergeben wir Stift und Breitschwert ja grundsätzlich an unsere Kollegin Katha, schliesslich kennt sich niemand bei uns in der Redaktion so gut mit der fernöstlichen Jagd-Action-Adventure-Reihe aus wie unsere N-ZONE-Chefin. Das neue Add-on zum aktuellen Teil Monster Hunter: World schaute sie sich in München auf Einladung von Capcom an. Was sie von der Monsterhatz hält, lest ihr in ihrer Vorschau.



Blau gemacht

Schon zum zweiten Mal in zwei Monaten düste Andy auf Einladung von Activision in die USA. Dort schaute er sich erneut das Reboot von Call of Duty: Modern Warfare an – diesmal allerdings den Mehrspieler-Modus. Wie er sich dabei geschlagen hat und was es alles Neues gibt, lest ihr weiter hinten im Heft – oder ihr gebt euch unser Video auf der DVD.

Rugby wird Weltmeister.

RUGBY
WORLD CUP™
JAPAN 日本 2019
OFFICIAL BROADCASTER

RUGBY
WORLD CUP 2019™

AB FREITAG **20. SEPT** 11:20



PROSIEBENMAXX.DE



Borderlands 3

Von: Matthias Dammes

Beim letzten Anspieltermin vor dem Release begeisterten uns FL4K, Eden-6 und viele Detailverbesserungen im Loot-Shooter.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Termin: 13.09.2019

Neue Helden, neue Schauplätze, verbessertes Gameplay – diese und andere Dinge sind die großen Themen, die die meisten Fans interessieren, wenn es darum geht, vor dem Release über einen heiß erwarteten Titel wie Borderlands 3 zu berichten. Das war auch bei dem Anspielevent, das kürzlich in London stattfand, nicht anders. Immerhin konnten wir dort erstmals Bestienmeister Fl4k anspielen und einen ersten Eindruck vom Dschungelplaneten Eden-6 gewinnen. Da wir jedoch ganze fünf Stunden am Stück mit dem Spiel verbringen konnten, hatten wir auch Zeit, uns ein wenig auf die kleinen Details zu konzentrieren. Dabei sind uns durchaus einige sinnvolle Veränderungen aufgefallen, die das Leben als Kammerjäger nun noch angenehmer gestalten als je zuvor. Doch dazu später mehr.

Tierliebe Maschine

Denn als Erstes kommen wir natürlich nicht drum herum, uns mit den großen Dingen zu beschäftigen. Nachdem wir bereits Amara, Zane und Moze spielen konnten, stand uns diesmal zum allerersten Mal der vierte Kammerjäger Fl4k zur Verfügung. Der wandernde Roboter hat es nicht so mit Menschen und umgibt sich lieber mit seinen geliebten Tieren. Er ist eine klassische Pet-Klasse, die stets einen aktiven Begleiter dabeihat. Wie die anderen Charaktere verfügt er dazu über drei unterschiedliche Talentbäume, denen jeweils ein eigener Begleiter sowie ein Actionskill zugeordnet sind.

Im Jäger-Baum setzt Fl4k auf einen Spiderant-Centurion an seiner Seite, der für dauerhafte Gesundheitsregeneration sorgt und Feinde mit einem Säureangriff zusetzt. Als aktive Fähigkeit setzt der Jäger einen Rakk-Angriff ein. Im Talentbaum selbst werden wie gewohnt Skillpunkte in passive Fähigkeiten investiert. Dabei schalten sich verschiedene Augmentierungen für den Actionskill frei, die dem Rakk-Angriff zum Beispiel zusätzlichen Kälteschaden oder Heilfähigkeiten gewähren. Außerdem erhält das Pet neue Variationen, die den Spiderant-Begleiter zum Beispiel in eine feurige Variante verwandelt.

Ähnlich läuft es in den beiden anderen Spezialisierungen ab. Im Meister-Baum steht Fl4k ein Wach-Skag zur Seite, der den Schadensoutput des Kammerjägers erhöht. Als Actionskill kommt hier die Gamma-Salve zum Einsatz, bei der ein Spalt erzeugt wird. Der erzeugt Strahlung in der Umgebung und teleportiert den Begleiter durch den Spalt. Dadurch wird das Tier verstrahlt, wodurch es größer wird und zusätzlichen Schaden verursacht. Mit dem Jabber-Kumpel kommt im Pirscher-Baum eine neue Tierspezies als Begleiter zum Einsatz. Das an einen Affen erinnernde Pet erhöht Fl4ks Bewegungsgeschwindigkeit und greift Feinde mit seiner Pistole an. Die Entschwinden-Fähigkeit lässt den Kammerjäger unsichtbar werden und aus dem Hinterhalt angreifen.

Auch wenn wir uns noch nicht tiefgehend mit dem Charakter auseinandersetzen konnten, wurde beim Anspielen doch schon sehr schnell deutlich, dass Fl4k eher zu den zugänglicheren Helden unter den vier neuen Kammerjägern gehört. Das Zusammenspiel zwischen Pet und Actionskill spielt sich sehr intuitiv. Besonders in der Jäger-Spezialisierung hatten wir das Gefühl, dass die Spielweise deutlich mehr Gewicht auf den Einsatz von Pet und Actionskill ausgelegt ist, als auf den Einsatz von Waffen. Die Begleiter sind kein störendes Beiwerk,

Während unser Spiderant-Pet rechts einen Gegner in Schach hält, schicken wir einem weiteren Feind unseren Rakk-Angriff auf den Hals.

sondern nehmen gut selbstständig am Kampf teil, ohne jedoch zu dominant zu wirken. Hin und wieder greifen uns die kleinen Racker sogar unter die Arme, indem sie Munition oder Ähnliches ausgraben.

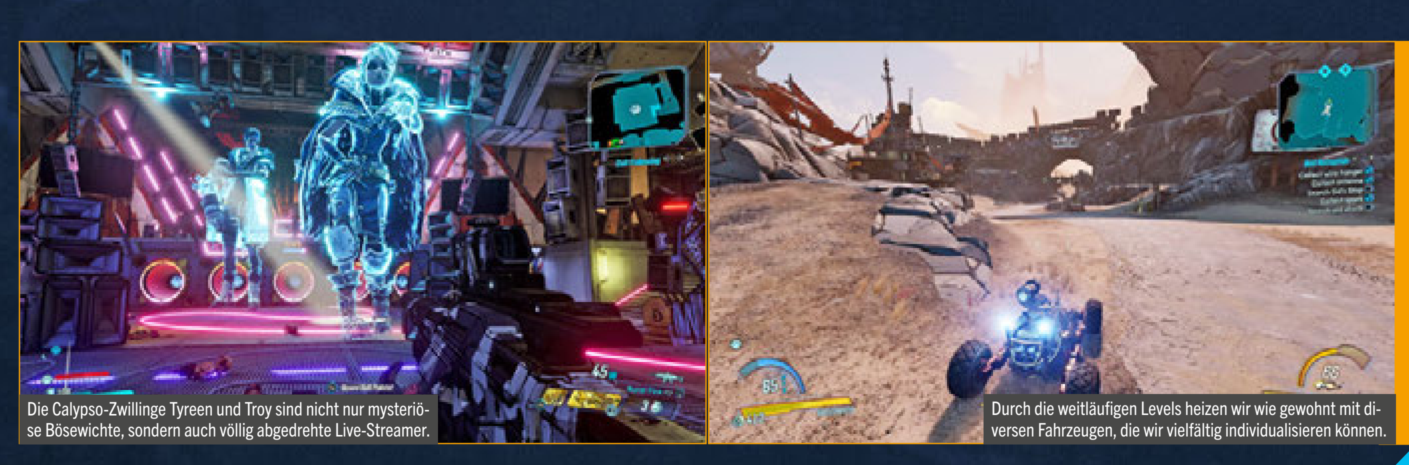
Erste Stunden auf Pandora

Egal ob mit Fl4k oder einem der anderen Kammerjäger, das Abenteuer von Borderlands 3 beginnt wie gewohnt auf Pandora, wo uns zunächst der aufgedrehte Claptrap empfängt und unter seine Fittiche nimmt. Die Story setzt ungefähr fünf Jahre nach den Ereignissen von Borderlands 2 beziehungsweise vier Jahre nach Tales from the Borderlands an. Als neuer Rekrut schließen wir uns Lilith und ihren Crimson Raiders an, die es mit einem mächtigen neuen Gegner zu tun bekommen. Die mysteriösen Zwillinge Tyreen und Troy Calypso haben alle Banditengangs des Planeten zu einem neuen Kult namens Children of the Vault vereint und streben danach, die Macht der Vaults an sich zu reißen.

Unsere erste Aufgabe ist es daher, zunächst den Vault Key mit der Karte aller Vaults, den Lilith und ihre Crew nach einem Banditenangriff verloren haben, in unseren Besitz zu bringen. Nach den ersten noch recht linearen Schritten, inklusive eines Minibosses, öffnet sich das Spiel gewohnt schnell. Wir kommen in ein Gebiet, das sich The Droughts nennt und in seinen Ausmaßen bereits deutlich macht, dass hier alles ein bisschen größer ist als in den Vorgängern. Zum Glück werden wir nach kurzer Zeit in das Catch-a-Ride-System eingeführt, das inzwischen von Scooters Schwester Ellie betrieben wird. Unser erstes Fahrzeug müssen wir uns aber zunächst besorgen. Dazu begeben wir uns in ein Banditenlager. Dort haben wir die Wahl, ob wir in eines der geparkten Fahrzeuge einsteigen, oder direkt eines der von Gegnern gesteuerten Vehikel übernehmen.

Diese neue Art der Fahrzeugeroberung wird im späteren Spielverlauf noch wichtig, denn auf diese Weise kommen wir an immer neue Bauteile, um unsere fahrbaren Untersätze an der Catch-a-Ride-Station zu modifizieren. Neben dem Karosserietyp, der Lackierung und Bewaffnung schrauben wir diesmal auch an Rüstung, Rädern und Modifikationen herum, die jeweils Einfluss auf die Fahr- und Kampfeigenschaften des Fahrzeugs haben. Wir nutzen die ersten Spielstunden jedoch nicht nur zum cruisen, sondern erledigen auch die eine oder andere Quest. An verschiedenen Stellen lassen sich wieder diverse Nebenmissionen finden. Das ist zum einen hilfreich, um wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln, zum anderen erlebt man gerade bei den sekundären Aufgaben oft die abgefahrensten Dinge.

So werden wir zum Beispiel von Claptrap beauftragt, einen Ersatz für seine verloren gegangene Antenne zu finden. Dabei treffen wir auch auf einen scheinbar friedlichen Psycho, der sich mit einem Aluhut vor gedankenkontrollierenden Signalen, die ihm angeblich Stimmen in den Kopf pflanzen, schützen will. In einer anderen Quest sollen wir für einen unserer Verbündeten dessen gestohlene Unterhosen wiederfinden. Aus Zeitmangel konzentrieren wir uns die meiste Zeit indes auf die eigentliche Aufgabe und verfolgen die Vault-Karte bis zu einer Banditengruppe und deren Boss Mouthpiece. Zwar können wir das begehrte Artefakt für kurze Zeit in unseren Besitz bringen, aber natürlich läuft wieder einiges schief. Immerhin beginnt das Spiel gerade erst.



Die Calypso-Zwillinge Tyreen und Troy sind nicht nur mysteriöse Bösewichte, sondern auch völlig abgedrehte Live-Streamer.

Durch die weitläufigen Levels heizen wir wie gewohnt mit diversen Fahrzeugen, die wir vielfältig individualisieren können.

Auf Eden-6 erwartet uns eine ganze andere Flora und Fauna, als wir sie von Pandora gewohnt sind. Dichte Dschungel mit affenartigen Wesen und Dinosauriern zum Beispiel.

Fliegende Heimat
Was genau passiert, wollen wir euch natürlich nicht spoilern. Doch die Ereignisse zwingen uns, Pandora zu verlassen. An Bord der Sanctuary III machen sich die Kammerjäger und ihre Verbündeten auf die Reise. Das Raumschiff dient ähnlich der fliegenden Stadt aus dem Vorgänger als Operationsbasis für unsere Abenteuer. Dazu bietet das Schiff alle Annehmlichkeiten und Einrichtungen, die man sich wünschen kann. Moxxi hat natürlich eine große Bar, in der wir dem Konsum von alkoholischen Getränken und dem Glücksspiel frönen können.

Auf der anderen Seite hat sich Waffenhändler Marcus Kincaid mit seinem Shop und einem Schießstand eingerichtet. Bei ihm lassen sich diesmal neben Waffen und Munition auch die Upgrades für Inventar und Munitionskapazität kaufen, die im Vorgänger noch bei Crazy Earl für Eridium erstanden werden mussten. Der einsiedlerische Eridium-Händler ist allerdings auch wieder mit dabei und hat sich in einer Ecke des Hangardecks eingenistet. Statt Upgrades verkauft Earl diesmal jedoch seltene Gegenstände und vor allem kosmetische Items für die Kammerjäger.

Ansonsten finden wir auf dem Schiff den Hangar, in dem sich Ellie mit einer Catch-a-Ride-Station eingerichtet hat. Wir können also auch in der Sicherheit unserer fliegenden Basis an unseren Fahrzeugen schrauben. In der Krankenstation treffen wir auf Patricia Tannis, die wie immer ihr Bestes versucht, den Kontakt mit anderen Menschen auf ein Minimum zu reduzieren. Im Heck des Schiffes befinden sich die Mannschaftsquartiere, von denen wir eines für unseren eigenen Gebrauch in Beschlag nehmen können. Im weiteren Spielverlauf wird der Raum individualisierbar sein, indem wir zum Beispiel lieb gewonnene Waffen an die Wand hängen.

Schlägerei im Dschungel
Wohin uns die Reise mit der Sanctuary III unter anderem bringt, erleben wir im zweiten Teil des Anspielevents. Dazu versetzten uns die Entwickler in einen weit fortgeschrittenen Spielstand auf den Planeten Eden-6. Der unterscheidet sich deutlich von den Einöden eines Pandora oder der Stadtlandschaft von Promethia. Ausgedehnte Dschungel und feuchte Marschgebiete prägen seine Oberfläche. Dort bekommen wir es mit entsprechend exotischer Fauna zu tun, darunter die affenartigen Jabber und diverse, an Dinosaurier erinnernde Kreaturen.

Wir sind jedoch nicht nur nach Eden-6 gekommen, um die Natur zu bestaunen. Stattdessen können wir Borderlands 3 erstmals im Koop-Modus mit einem Journalistenkollegen erleben. Das fühlt sich genauso gut an, wie man es auch aus den Vorgängern kennt. Das Spiel wirft uns zwar mehr und stärkere Gegner entgegen, aber in Teamarbeit gehen viele Herausforderungen dann doch besser von der Hand. Durch das neue Pingsystem, das je nach anvisiertem Ziel automatisch passende Symbole einblendet, ist zumindest rudimentäre Koordination auch ohne direkten Sprachchat möglich.

Durch den instanzierten Loot kämpft es sich zudem deutlich entspannter, weil man sich keine Sorgen machen muss, dass jemand die beste Beute einsackt und man selbst leer ausgeht. In diesem Zusammenhang hat es uns allerdings nicht gefallen, dass wir trotz persönlichem Loot Klassenmods gefunden haben, die gar nicht zu


Kein Sanctuary ist komplett ohne Mad Moxxi und ihre berühmte Bar. Entsprechend hat sie auch auf dem Raumschiff ein neues Etablissement eingerichtet.


Geben wir einen Ping auf einen Gegner ab, wird er durch ein Fadenkreuz deutlich für alle Mitspieler gekennzeichnet. So machen wir auch auf Kisten und andere wichtige Objekte aufmerksam.

Die Inszenierung der Geschichte hat mit schicken Zwischensequenzen und echten Dialogen zwischen Spielercharakter und NPCs deutlich an Atmosphäre gewonnen.

unserem Charakter passen. Zwar können wir diese Gegenstände direkt mit anderen Spielern handeln, per Mail an Freunde verschicken oder in der Bank für unsere eigenen Alternativhelden aufbewahren, wirklich befriedigend ist es aber nicht, wenn sich der vermeintlich epische Loot als in dem Moment unbrauchbar herausstellt.

Gemütliches Kammerjägerleben

Das war aber auch das einzige wirklich nennenswerte Negative, das uns während der gesamten fünf Stunden Spielzeit aufgefallen ist. Wie eingangs bereits erwähnt, waren es diesmal vor allem die kleinen, positiven Detailveränderungen, die uns aufgefallen sind. Das fängt bei so Kleinigkeiten wie der beschleunigten Animation beim Öffnen von Kisten und Spinden an. Für sich genommen keine große Sache. In der Masse, in der man in Borderlands aber Truhen und Schränke öffnet, jedoch durchaus spürbar. Kombiniert mit der Tatsache, dass Munition und Geld jetzt auch aus Containern heraus automatisch aufgesammelt werden, sorgt das für ein deutlich flüssigeres Spielgefühl.

Allgemein haben die Entwickler versucht, das Leben als Kammerjäger angenehmer zu gestalten. Nahezu als Offenbarung empfanden wir die Tatsache, dass wir jetzt von jedem Punkt der Karte aus die Schnellreise zu einer der Teleportstationen aktivieren konnten. Die nervige Suche nach dem nächsten Schnellreisepunkt entfällt also. Noch praktischer ist, dass wir uns nun auch direkt in das Cockpit unseres Fahrzeugs teleportieren können.

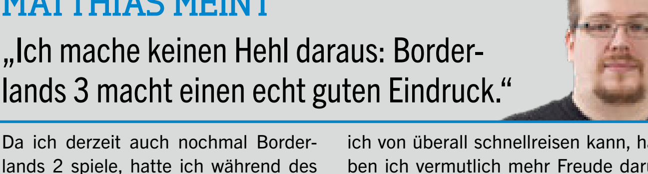
Für eine bessere Orientierung sorgt die neue 3D-Karte, auf der sich das Layout der Gebiete deutlich besser erkennen lässt als in den Vorgängern. Zudem lässt sich die Map jetzt auch auf eine Planetenübersicht umschalten, von der aus die einzelnen bereits besuchten Gebiete direkt angesteuert werden können. Wenn wir mehrere Quests offen haben, brauchen wir nicht mehr jedes Mal ins Spielmenü zu gehen, um eine aktive Aufgabe für die Questverfolgung auszuwählen. Stattdessen schalten wir die Aufträge einfach direkt im Spielinterface durch.

Ein Detail, das enorm zur Atmosphäre beiträgt, ist die Tatsache, dass unser Kammerjäger jetzt spricht. Damit meinen wir nicht die gelegentlichen Kommentare, die die Helden in den Vorgängern hin und wieder abgegeben haben. In Borderlands 3 nehmen die Spielercharaktere jetzt aktiv an Gesprächen mit NPCs teil und beteiligen sich auf diese Weise aktiv an der Erzählung. Allgemein haben die Entwickler die Präsentation der Story stark verbessert. So gibt es jetzt auch immer wieder richtig schick inszenierte Zwischensequenzen.

Das Gesamtbild, das Borderlands 3 rund einen Monat vor Release abgibt, ist also schon ein sehr rundes. Viele Verbesserungen fügen sich harmonisch in das bekannte Borderlands-Gameplay ein, ohne das bekannte Feeling zu sehr zu verändern. Wer ein Borderlands erwartet, bekommt genau das, ein waschechtes Borderlands. Bugs oder andere Probleme konnten wir in den gespielten Abschnitten keine erkennen. Lediglich einmal geriet das Spiel leicht ins Stocken. In der fertigen Version muss das Spiel dann unter Beweis stellen, dass seine Story, die Lootspirale und die abwechslungsreichen Umgebungen bis zum Ende begeistern können. ❑



Eines der besten neuen Komfortfeatures ist die Möglichkeit, von jedem Punkt der Karte aus die Schnellreise nutzen zu können.



MATTHIAS MEINT

„Ich mache keinen Hehl daraus: Borderlands 3 macht einen echt guten Eindruck."

Da ich derzeit auch nochmal Borderlands 2 spiele, hatte ich während des Anspielevents den direkten Vergleich. Man merkt dem Spiel in jeder Faser an, dass es ein Borderlands ist und doch fühlt es sich in vielen Aspekten besser an. Einfach weil die Entwickler sinnvolle Detailverbesserungen für ein angenehmeres Spielgefühl eingebaut haben. Als ich auf dem Event realisiert habe, dass ich von überall schnellreisen kann, haben ich vermutlich mehr Freude darüber ausgedrückt als vor Ort angebracht war. Die Zeichen für ein hervorragendes Borderlands-Erlebnis stehen also gut. Ich hoffe nur, dass Gearbox und vor allem 2K es mit den immer noch nicht endgültig klaren Echtgeld-Käufen nicht übertreiben. Ein solcher negativer Einschlag wäre echt schade.



Im Interview mit



VITA

Paul Sage ist als Creative Director maßgeblich für die kreative Umsetzung von Borderlands 3 verantwortlich. Dabei bringt er seine Erfahrung von über 20 Jahren in der Branche ein. Er arbeitete Ende der 1990er-Jahre als Tester für Privateer 2 und Ultima Online. Als Lead Designer arbeitetet er an Tabula Rasa. Später wechselte er zu Zenimax, wo er Creative Director von The Elder Scrolls Online war. Seit 2015 ist er bei Gearbox.

PC Games: Ein Monat bis zur Veröffentlichung von Borderlands 3. Wie viel Spannung und Aufregung herrscht bei euch im Studio, jetzt wo ihr euch diesem Tag nähert, für den ihr so lange gearbeitet habt?
Sage: „Ich denke, jedes Mal, wenn man ein Spiel herausbringt – und ich habe das jetzt schon ein paar Male gemacht –, ist es eine neue Erfahrung, weil man jedes Mal mit neuen Leuten im Team arbeitet. Man ist aufgeregt, das Spiel endlich zu sehen. Und das ist eins dieser Dinge, die so schwer sind: Wenn man an einem Spiel arbeitet und sich alle im Team verbunden fühlen, dann will man über den Titel reden, aber man kann das halt nicht machen, weil man den Leuten die Überraschung nicht kaputt machen will. Dann [mit dem Release] kann man endlich frei über alles sprechen. Ich bin einer der Glücklichen, die das Privileg haben, Leuten dabei zuzuschauen, wie sie unser Spiel zocken. Das Team ist total aufgeregt, weil es so hart an dem Spiel gearbeitet hat und fragt sich: ‚Wird das wirklich hinhauen? Werden den Leuten die Entscheidungen gefallen, die wir getroffen haben?' Unser einziges Ziel ist es, Leute zu unterhalten, und das Beste, was uns passieren kann, ist, wenn Leute uns sagen: ‚Hey euer Spiel hat mir echt Spaß gemacht'. Klar, jeder hofft, dass der Titel sich gut verkauft und einen guten Metacritic-Score bekommt, aber es ist ein ganz besonderes Gefühl, wenn jemand zu uns hingeht und uns sagt: ‚Ich liebe dieses Spiel, ich habe so viel Spaß gehabt'. Dann denkt man sich: Yup, dafür machen wir das alles."

PC Games: Heute durften wir zum ersten Mal FL4K spielen. Was kannst du uns über seinen Charakter erzählen? Wie wurde er entworfen und welche Idee steckt hinter ihm?
Sage: „Fl4K… Ich würde dieses Thema gern von zwei Seiten angehen: Auf der einen Seite ist da unser Art Director. Als wir uns in der frühen Entwicklungsphase über unsere vier Kammerjäger unterhielten, kam also unser Art Director Scott Kester mit dieser wunderschönen Konzeptzeichnung eines Robotercharakters. Auf der anderen Seite wollten ich und einige andere Leute immer eine Begleiter-Klasse. Wir wollten eine echte Begleiter-Klasse. Eine Klasse, mit der man mehrere Tiere halten kann, und wir haben uns gefragt, wie das wohl aussehen sollte. Also haben wir uns drangesetzt, die beiden Dinge zu kombinieren: ‚Wäre es nicht cool wenn dieser Roboter Tiere lieben würde – Menschen eher nicht, aber Tiere – und unsere Begleiter-Klasse wäre'. Und so ist das zustande gekommen. Da sieht man wieder, dass alles Teamarbeit ist. Wir haben einen Haufen Leute im Team, die Ideen beisteuern und das war ein Fall, wo wir uns alle zusammengesetzt und gesagt haben: ‚Ok, das ist das, was wir machen wollen'."

> „Ich hoffe, das Spiel macht so viel Spaß, wie die Leute erwarten."

PC Games: Wie stellt ihr sicher, dass FL4K als Begleiter-Klasse nicht zu einfach zu spielen sein wird? Wenn wir an Gaige aus Borderlands 2 denken, war sie dank Deathtrap ziemlich übermächtig.
Sage: „[lacht] Also, ich glaube, in einem Spiel gibt es einen gewissen Punkt, ab dem du willst, dass sich die Spieler zwar overpowered fühlen, aber eben nicht in einer Weise, in der sie sich nicht mehr herausgefordert fühlen. Ich weiß nicht, ob das für euch komplett Sinn ergibt. Aber im Endeffekt will man, dass die Spieler den Eindruck haben, dass sie alle richtigen Entscheidungen bezüglich ihres Charakters getroffen haben und dass ihr Charakter echt stark ist und viel aushält. Gleichzeitig müssen sie immer noch Herausforderungen haben, die sie meistern müssen und diese Herausforderungen sollen immer noch hart sein und so empfunden werden. Diesen magischen Punkt zu erwischen, ist das beste Szenario für ein Spiel. Damit das klappt, braucht es eine ganze Reihe von Dingen: Man muss den Charakter wieder und wieder spielen, feinfühlige Balance-Änderungen machen. Man braucht Zahlenbereiche, beispielsweise dafür, wie lange der tierische Begleiter aktiv ist, und die müssen getestet werden, um etwa zu entscheiden, wie lange es dauern sollte, bis dein Pet wieder einsatzbereit ist, wenn es k.o. geht, wie viel Schaden es verursachen sollte. Es muss genug Schaden sein, dass es sich lohnt, das Tier dabei zu haben, aber es darf auch nicht zu viel sein. Und wie viel Gesundheit sollte es haben? All das fließt in den Entwicklungsprozess mit ein. Dabei geht es um Mathematik und oft auch einfach um das richtige Feeling: Manchmal wird sich euer Begleiter leicht overpowered anfühlen. Warum das so ist? Weil es sich sonst mies anfühlen würde, wenn er dauernd sterben würde. Das ist eines der schönen Dinge an Spielen, die sich nicht um PvP drehen: Man kann ein wenig zugunsten des Spielers schummeln. Der Spieler soll Spaß haben und hey: Du zerstört gerade vielleicht alles, was dir in den Weg kommt, aber du kannst den Schwierigkeitsgrad hochdrehen, wenn du willst, und du wirst ins Schwitzen kommen."



Kosmetische Items soll es gegen Echtgeld zu kaufen geben, sie sind aber auch im Spiel gegen Eridium bei Crazy Earl erhältlich.

PC Games: Was die Ausrüstung angeht: Es gibt nun nicht nur Waffen, Schilde, Granaten, eben das Standardzeug. Es gibt auch etwas namens Artefakte. Wir haben sie noch nicht im Spiel gesehen, was kannst du uns über diese Gegenstände erzählen?
Sage: „Artefakte sind ein bisschen wie die Relikte aus Borderlands 2. Sie tauchen später im Spiel auf. Es sind Ausrüstungsstücke, die man anlegen kann. Artefakte geben deinem Charakter neue Skills. Sie tendieren dazu, sich um Bewegungsfähigkeiten zu drehen, aber ich will nicht behaupten, dass das die einzige Funktion wäre, die sie haben. Artefakte verstärken also oft solche Dinge wie Schlittern, Laufgeschwindigkeit und den Groundslam-Angriff."

PC Games: Was kannst du uns über das Guardian-System erzählen? Wie wird es funktionieren und was können wir davon erwarten?

Creative Director Paul Sage

Sage: „Ich nehme an, dass einige Leute bereits ein wenig davon aus dem Gameplay und von dem Menü gesehen habe. Das Guardian-System ist quasi unsere Version des Badass-System aus Borderlands 2. Zum Ende der Story wird das Guardian-System freigeschaltet, aber es benutzt Erfahrungspunkte, um fortzuschreiten."

PC Games: Also muss man nicht verschiedene Aufgaben erfüllen, wie damals beim Badass-System, in dem man, sagen wir, 10 Leute mit Sturmgewehren töten musste?
Sage: „Nein. Wir haben sehr genau zugeschaut, wie die Leute Borderlands 2 spielen, was ihnen Spaß macht. Wir wollten ein System kreieren, das sich an der Art und Weise orientiert, in der unsere Fans unser Spiel am liebsten spielen. Wir wollten ein System abliefern, dass diesen Wünschen wirklich entgegenkommt. Die Statuswerte des Charakters steigen immer weiter, es ist ein System des endlosen Wachstums, aber wir haben auch Belohnungen und Tiers eingebaut, auf die die Spieler sich freuen und auf die sie hinarbeiten können."

PC Games: Plant ihr, das Spiel nach Veröffentlichung wie die Vorgänger mit größeren DLCs zu versorgen oder wollt ihr es eher wie die Games-as-a-Service-Philosophie angehen, wie viele Spiele heutzutage. Also mit kleineren, regelmäßigen Updates?
Sage: „Ja. [lacht] Die ernste Antwort darauf ist, dass wir tief in unserer DNS – und ich glaube das wirklich – wir unseren Spielern den bestmöglichen Nutzen bieten wollen, wenn sie unsere Spiele kaufen. Ihr könnt erwarten, dass es DLCs gibt, mit denen es sich so wie bei den Vorgängern verhalten wird: Große, gehaltsvolle Inhalts-Packs, die die Zeit und das Geld wert sind. Und ich erwarte, dass es kostenfreie Online-Events geben wird, die einfach nur Teil von einem permanenten System sind, nach dem Motto: „Hey cool, ihr spielt das noch, hier ist etwas Neues für euch" Das kennt man ja auch schon aus Borderlands 2. Ich denke, mit Borderlands 2 haben wir einen Industriestandard dafür gesetzt, und so wollen wir auch weitermachen."

PC Games: Bei diesem Thema herrscht immer noch Verwirrung wegen der Mikrotransaktionen: Randy Pitchford sagte ja, es werde keine Mikrotransaktionen in Borderlands 3 geben, aber es ist bestätigt, dass man kosmetische Gegenstände für echtes Geld kaufen kann.
Sage: „Lasst mich das klarstellen, damit ihr die richtige Antwort darauf habt: Mikrotransaktion ist ein seltsames Wort, das Leute so definieren, dass es viele verschiedene Dinge bezeichnet. Was ich euch versprechen kann, ist, dass es in unseren Spielen nie Pay-to-win-Elemente geben wird. Es wird DLCs geben, aber man kann nie einfach etwas kaufen, um so gewinnen können. Ich erwarte, dass es auch andere Kaufoptionen im Spiel gibt, aber auf keinen Fall irgendwelche Pay-to-win-Praktiken."

PC Games: Habt ihr vor, die kosmetischen Gegenstände in einer Art Ingame-Shop zu verkaufen, oder werden sie, wie bei Borderlands 2, separat als DLC verkauft?
Sage: „Ich kann so viel sagen: Wir werden noch bekanntgeben, wie wir das genau handhaben wollen, aber man sollte vermutlich nicht erwarten, dass es exakt so wie bei Borderlands 2 funktionieren wird. Es wird wohl eher mehr auf Missionen und Spielinhalt basieren."

PC Games: Einige unserer Leser haben Sorgen wegen Cheat-Engines und andere Spielstandmanipulationen geäußert. Diese Dinge waren ja in den PC-Versionen der Vorgänger möglich. Wie sieht es in dieser Hinsicht im neuen Spiel aus? Wird es vielleicht einen Weg geben, Cheater von fairen Spielern zu trennen?

> „Es wird in unseren Spielen nie Pay-to-win-Elemente geben."

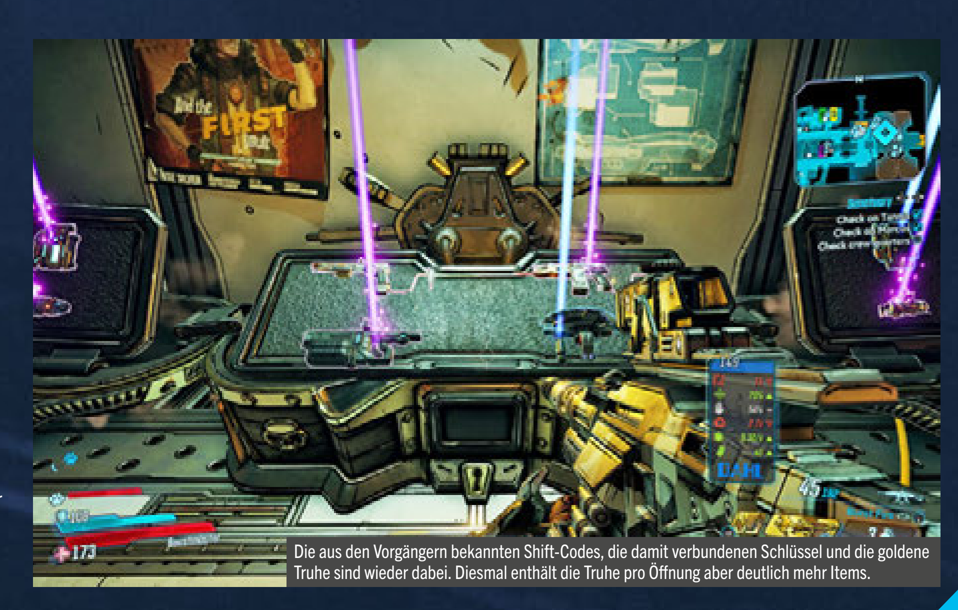
Sage: „Das ist immer schwer. Zu einem gewissen Grad werden Leute Spiele, die offline spielbar sind, immer manipulieren können, egal was man als Entwickler versucht, dagegen zu unternehmen. Das ist einfach eine Tatsache. Und wenn man, nachdem man das Spiel offline manipuliert hat, online gehen kann, dann wird es dort vermutlich Cheater geben. Wir tun, was wir können, um das zu verhindern: Aber, wenn man mich letzten Endes fragt, was wichtiger ist, dass Borderlands 3 einen Offlinemodus hat oder das Cheaten gänzlich zu verhindern? Wir haben beschlossen, dass es wichtiger ist, dass man Borderlands 3 offline spielen kann."

PC Games: Was könnt ihr uns über das Gunplay verraten? Gibt es signifikante Unterschiede zwischen den Waffentypen? In Borderlands 2 fühlten sich einige Waffen fast nutzlos an. So waren die Raketenwerfer zum Beispiel recht kompliziert.
Sage: „Mal sehen, ob ich eure Frage so beantworten kann: Ich will, dass es so eine Vielfalt an Waffen gibt, dass ihr eine spezifische Waffe hassen könnt und ich sie lieben kann. Aber unsere Waffen müssen einen Test bestehen: Wird es eine Gruppe an Spielern geben, die diese Waffe wirklich mag? Und die Antwort darauf sollte immer ja sein. Wenn wir direkt auf die angesprochenen Raketenwerfer eingehen wollen: Wir haben teils auch das Problem empfunden, dass der Zeitaufwand, der nötig war, um einen Raketenwerfer abzufeuern, den Schaden, den er produzierte, nicht wert war. Also sind wir das Problem direkt angegangen, ihr könnt uns dann erzählen, ob das geklappt hat. Wir wollten jedenfalls sichergehen, dass es vielleicht Arten von Waffen gibt, die manche Leute nicht mögen, man aber nie Waffen in die Hand nimmt, die nutzlos sind."

PC Games: Wird es Schwierigkeitsgrade geben? Im Koop konnten die Vorgänger sehr leicht werden.
Sage: „Ich kann direkt sagen, dass es verschiedene Schwierigkeitseinstellungen geben wird. Sagen wir beispielsweise, du bist kein besonders guter Spieler, aber deine Frau oder dein Mann ist ziemlich gut. In diesem Fall hat diese Person ein gewisses Schwierigkeitslevel und du kannst sie bitten, das für dich runterzuschalten. Wenn man den Koop-Modus betritt, wird das Spiel schwieriger. Gegner bekommen mehr Lebenspunkte, Schaden, Zielgenauigkeit und diesmal können auch mehr Gegner erscheinen."

PC Games: Ihr habt bereits viele Charaktere aus den Vorgängern enthüllt, die in Borderlands 3 wiederkehren werden. Habt ihr immer noch ein paar bekannte Gesichter irgendwo versteckt, von denen keiner weiß, um uns zu überraschen, wie etwa ein besonderer Charakter, den wir heute zu sehen bekommen haben?
Sage: „Hmm, Ja. Ich denke das kann man so sagen. Es fällt mir immer schwer, mich zu erinnern, was wir schon enthüllt haben. Wir würden immer gern über alles reden, aber gleichzeitig müssen wir oft sagen: „Oh, darüber kann ich nicht sprechen". Aber wir haben noch ein paar Charaktere, die wir noch nicht gezeigt haben, und ich denke, dass die Spieler sehr froh sein werden, dass sie wieder dabei sind."

PC Games: Danke für das Gespräch.

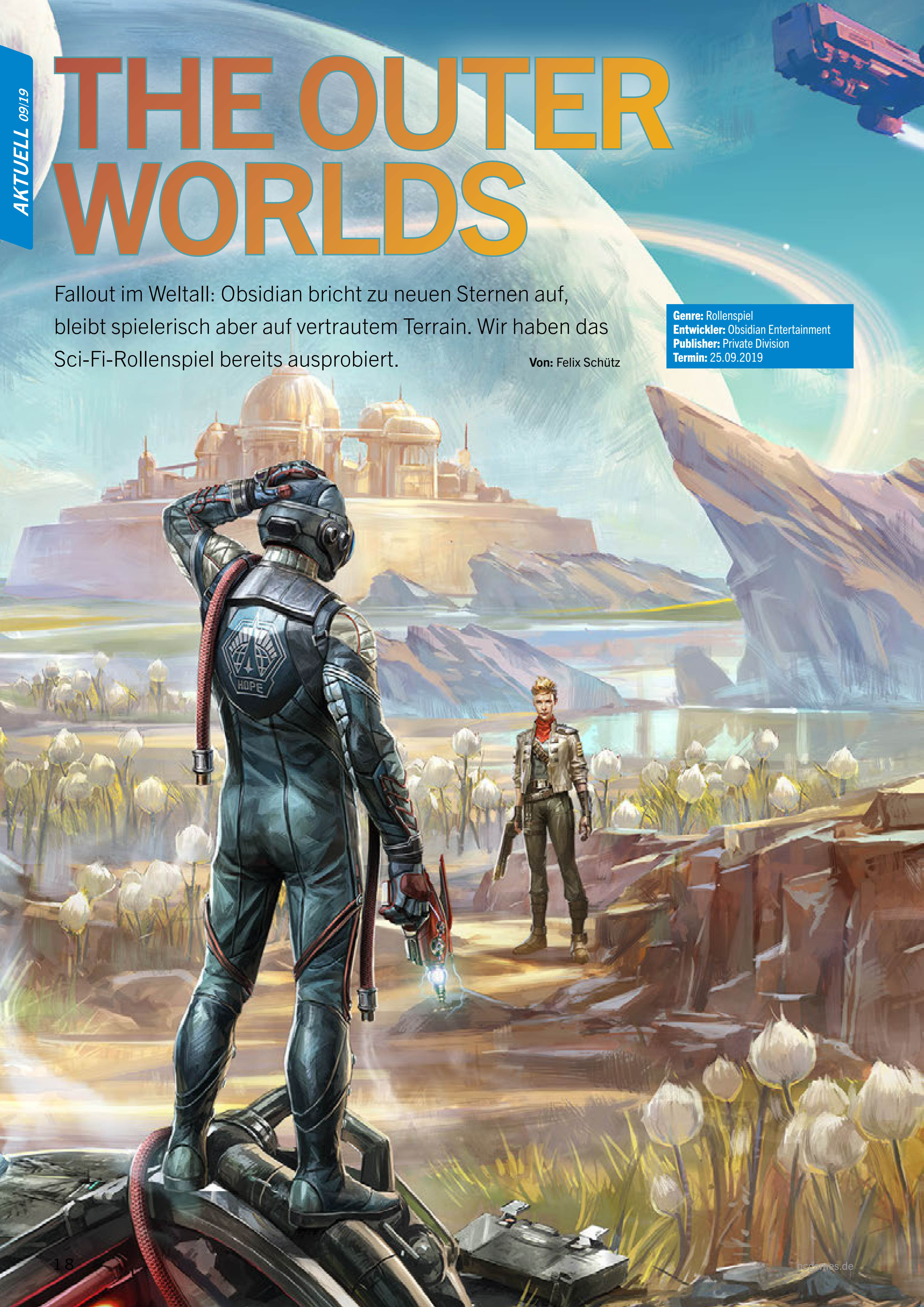

Die aus den Vorgängern bekannten Shift-Codes, die damit verbundenen Schlüssel und die goldene Truhe sind wieder dabei. Diesmal enthält die Truhe pro Öffnung aber deutlich mehr Items.

THE OUTER WORLDS

Fallout im Weltall: Obsidian bricht zu neuen Sternen auf, bleibt spielerisch aber auf vertrautem Terrain. Wir haben das Sci-Fi-Rollenspiel bereits ausprobiert.

Von: Felix Schütz

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Private Division
Termin: 25.09.2019



Unsere Begleiter kämpfen automatisch mit und erweisen sich dabei als ziemlich nützlich.

Genre-Kenner wissen es schon lange: Wo Obsidian draufsteht, stecken meistens erstklassige Rollenspiele drin. Kein Wunder also, dass The Outer Worlds hohe Erwartungen geweckt hat, zumal das Spiel oft als eine Art geistiger Nachfolger zu Fallout: New Vegas gehandelt wird, das sich (trotz unzähliger Bugs) immer noch großer Beliebtheit erfreut. Wird The Outer Worlds solchen Vorschusslorbeeren gerecht? Ich wollte es herausfinden und durfte bei einem Hands-on-Event den Einstieg sowie eine Stunde aus einem späteren Abschnitt ausprobieren und eigenes Videomaterial in 4K aufnehmen. Bitte nicht wundern, dass ich euch vom gelungenen Spielbeginn leider gar nichts erzähle, die Entwickler haben ausdrücklich darum gebeten, diesen Part nicht zu spoilern. Nur soviel sei verraten: Der Anfang inklusive Charaktererstellung ist nicht nur stimmungsvoll, sondern vor allem witzig geraten! Denn im Gegensatz zu blitzblanken Hightech-Szenarien à la Mass Effect: Andromeda nimmt sich The Outer Worlds nicht übertrieben ernst. Euch erwartet ein leicht abgefahrenes, überaus farbenfrohes und angenehm lockeres Sci-Fi-Setting, in dem auch mal gelacht werden darf.

Aufbruch zu neuen Welten

Ein guter Schuss Gesellschaftskritik steckt in Obsidians Geschichte: Wir befinden uns in einer nicht allzu fernen Zukunft, in der die Menschheit (wen wundert's?) nur noch von profitsüchtigen Konzernen regiert wird. Eben diese Geldgeier fassen irgendwann den Beschluss, einen fremden Planeten bewohnbar zu machen und dort eine Kolonie zu gründen. Das Terraforming geht jedoch ordentlich schief, Flora und Fauna mutieren und so wird die neue Welt kurzerhand wieder aufgegeben. Erst ein zweiter Anlauf auf einem benachbarten Planeten bringt den Erfolg – mit dem Ergebnis, dass nun zwei völlig unterschiedliche Kolonien koexistieren, nämlich Halcyon und Monarch. Deren Bewohner können sich gegenseitig nicht ausstehen und so kämpfen dort nun mehrere Fraktionen um Macht und Einfluss, während sie die jeweiligen sozialen Spannungen zusätzlich mit Propaganda befeuern. Ihr schlüpft in die Rolle eines tiefgefrorenen Siedlers, der zusammen mit Hunderten anderen Kolonisten nach Halcyon verfrachtet, dort aber noch vor der Landung vom Konzernvorstand aufgegeben wurde. Die menschliche Tiefkühlfracht treibt seitdem ziellos im Orbit umher und wartet auf ihre Rettung. Durch Umstände, die ich hier nicht spoilern will, werdet ihr zu Spielbeginn als einziges Besatzungsmitglied aufgetaut und beginnt damit, euch in der neuen Welt zurechtzufinden. Als unbekannter Neuling könnt ihr beide Kolonien erforschen, für verschiedene Seiten und Fraktionen arbeiten, Allianzen schmieden, eine Verschwörung aufdecken und dabei für Ordnung oder heilloses Chaos sorgen: Typisch für Obsidian sollen eure Entscheidungen weitreichende Konsequenzen haben und am



Die Landschaftsdarstellung ist kein optisches Glanzlicht, geht aber in Ordnung.

Die Spielwelt ist voller Kisten und Container, in denen wir nützliche Gegenstände finden.

Die Ego-Ansicht ist Pflicht, eine Verfolgerperspektive gibt es nicht.

Ende das gesamte Machtgefüge in dem Sektor beeinflussen!

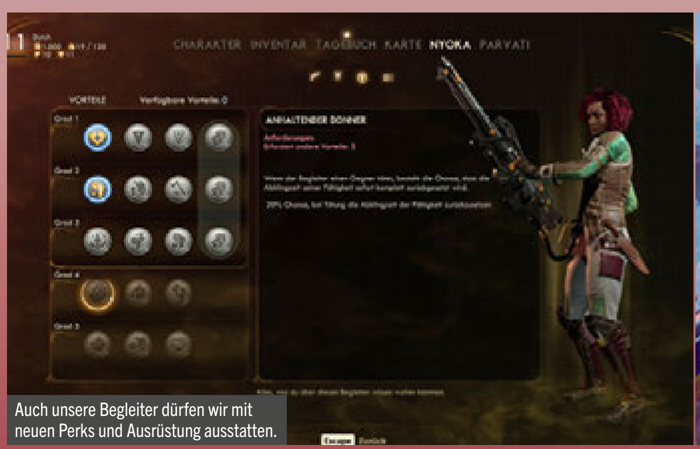
Es geht auch ohne Open World

In meiner Spielzeit war ich vor allem auf Monarch unterwegs, der ersten Kolonie, auf der das missglückte Terraforming für riesige Pilzwälder und eine mächtig aggressive Tierwelt gesorgt hat. Schon nach wenigen Schritten wird mir klar: Das Spielgefühl erinnert tatsächlich an Fallout: New Vegas! Der vielleicht wichtigste Unterschied ist aber, dass The Outer Worlds keine riesige Open World mit Aberdutzenden Spielstunden bieten soll. Obsidian arbeitet diesmal mit einem vergleichsweise kleinen Budget, eine gewaltige Sandbox wie in Fallout ist da einfach nicht drin. Auch einen Multiplayer-Modus kann man hier lange suchen. Stattdessen erkundet ihr handgemachte, weitläufige Areale inklusive Tag- und-Nachtwechseln, versteckter Orte und verschiedener Städte und Siedlungen. Zudem haben die Entwickler angedeutet, dass ihr neben Monarch und Halcyon noch weitere Orte wie Raumstationen erkunden dürft. Die wichtigsten Locations dürft ihr später per Schnellreise auch direkt ansteuern, sofern ihr sie einmal erreicht habt. Die Spielzeit geben die Entwickler mit bis zu 40 Stunden an, womit es sich ungefähr auf dem Niveau von Knights of the Old Republic bewegen würde.

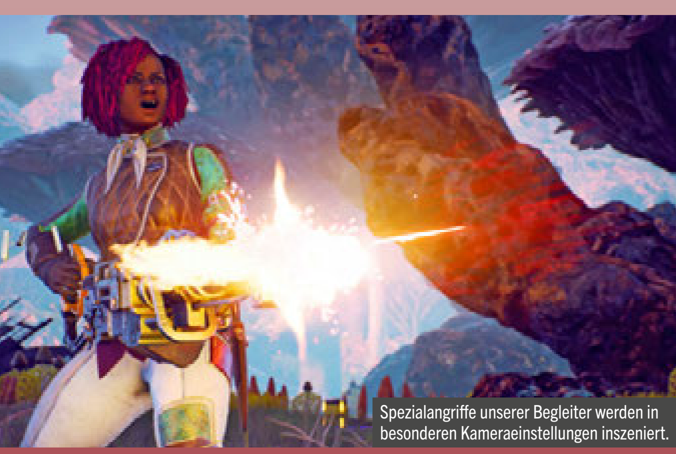
Kämpfe im Ego-Shooter-Stil

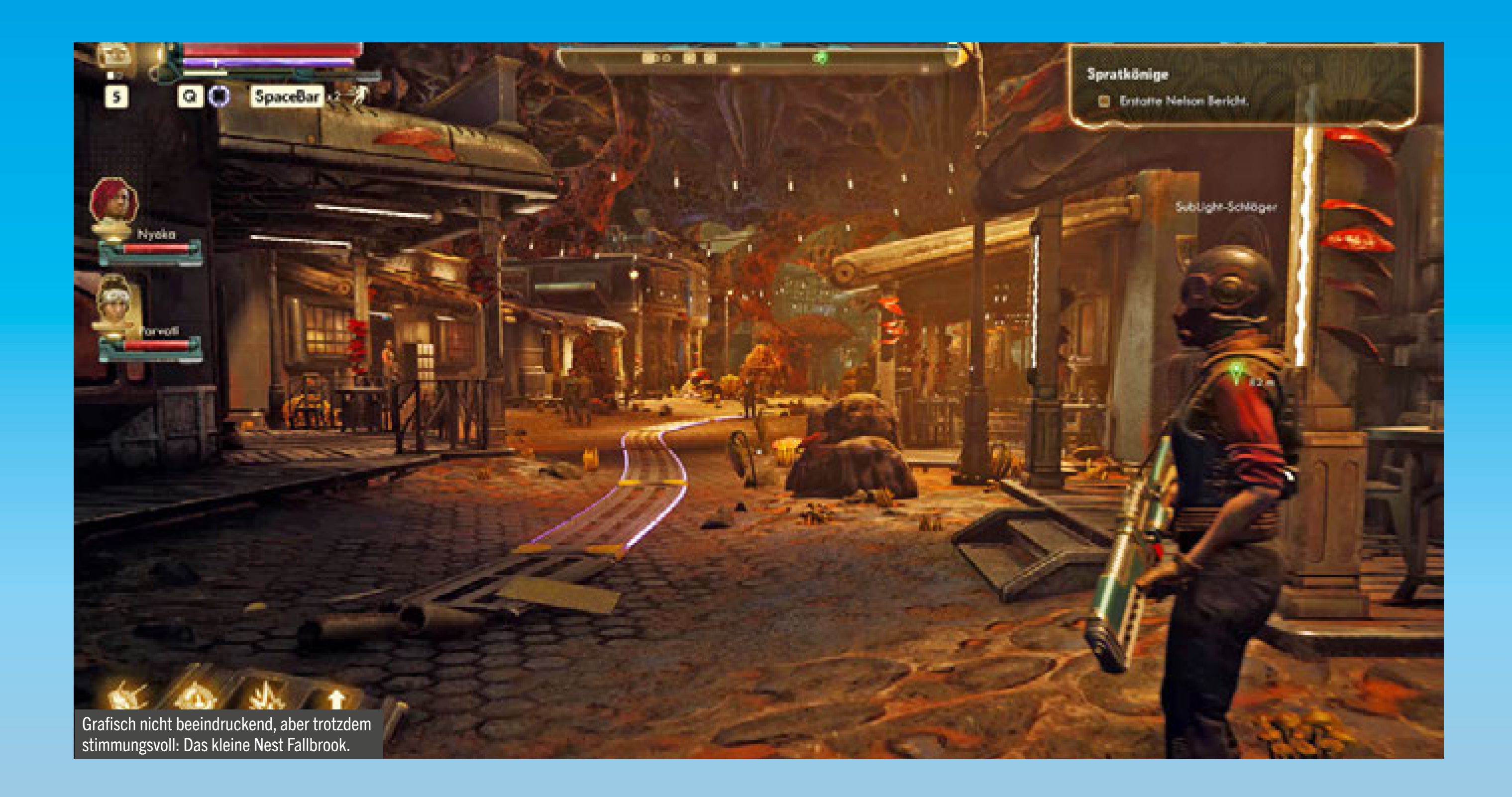
In der Wildnis warten jede Menge Gegner, die ihr in klassischer Shooter-Manier von der Bildfläche putzt: Es wimmelt nur so von riesigen Insektenviechern und bissigem Monstergetier, außerdem lungern immer wieder kleinere Banden von Plünderern und anderen Gaunern in der Gegend herum. Shooter-Kenntnisse sind hier von Vorteil. Eine Verfolgeransicht wie in Fallout gibt es nicht, ihr müsst also mit der Ego-Perspektive klarkommen. Die Schießereien spielen sich ordentlich und machen Spaß, können aber längst nicht mit dem wuchtigen Waffengefühl und Trefferfeedback eines Doom, Destiny oder Wolfenstein mithalten; mit solchen Hausnummern kann und will The Outer Worlds nicht konkurrieren. Abstriche muss man auch bei der Feind-KI machen, die sich in meiner Spielzeit immer wieder kleine Aussetzer leistet und zum Beispiel einen Feind seelenruhig in Deckung hocken lässt, während ich ihn schon längst mit Kugeln eindecke. In einem Shooter wäre das ein ernstes Problem, doch in einem Rollenspiel, das seine Schwerpunkte ohnehin woanders setzt, kann ich darüber hinwegsehen.

Das coole V.A.T.S.-System aus Fallout gibt es nicht, stattdessen kommt in The Outer Worlds eine praktische Zeitlupenfunktion zum Einsatz. Die dürft ihr beliebig oft einsetzen, nach dem Gebrauch fällt lediglich ein kurzer Cooldown an. In diesem Modus könnt ihr Schwachstellen eurer Gegner leichter anvisieren oder Angriffen ausweichen, außerdem erhaltet ihr zusätzliche Infos zu eurem Ziel. Hier und da bietet es sich auch an, in die Hocke zu gehen und sich einem Feind



Auch unsere Begleiter dürfen wir mit neuen Perks und Ausrüstung ausstatten.


Spezialangriffe unserer Begleiter werden in besonderen Kameraeinstellungen inszeniert.



Grafisch nicht beeindruckend, aber trotzdem stimmungsvoll: Das kleine Nest Fallbrook.

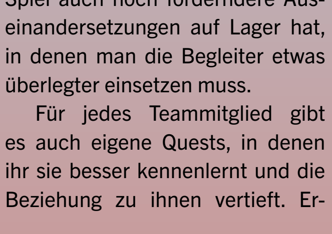
schleichend zu nähern, dazu könnt ihr beispielsweise hohe Gräser als Deckung nutzen. Ob diese Taktik aber auf Dauer sinnvoll ist, wage ich zu bezweifeln: In meiner Spielzeit lief es praktisch immer auf Schießereien hinaus.

Jede Menge Waffen

Das Angebot aus Nah- und Fernkampfwaffen scheint im Gegensatz dazu ziemlich groß auszufallen, denn in nur einer Stunde konnte ich schon jede Menge Sci-Fi-Schwerter und High-Tech-Keulen sowie Pistolen, Scharfschützengewehre, schwere Maschinengewehre und Blitz- sowie Flammenwerfer ausprobieren! Mein Highlight: Eine mächtige Plasmakanone, die sich per Sekundärfeuer aufladen lässt und dann fette Energiegranaten verschießt. Damit sind auch dicke Alienbrocken und schwer bewaffnete Mechs, die mit Schubdüsen wild durch die Gegend hüpfen, in der Regel schnell besiegt. Neben den Waffen darf man auch Rüstungen und Helme anlegen, da scheint es eine ordentliche Auswahl zu geben. Alle Ausrüstungsgegenstände verschleißen allerdings mit der Zeit und müssen repariert werden, außerdem könnt ihr eure Ausrüstung an einer Werkbank modifizieren und so mit Bonuseffekten aufpeppen.

Solo zu dritt

Wie in Fallout: New Vegas dürft ihr bis zu zwei NPC-Begleiter mitnehmen, die sich in Dialogen zu Wort melden, das Geschehen kommentieren und euch im Kampf automatisch unterstützen. Ihr Verhalten lässt sich in einem Menü rudimentär einstellen, dort legt ihr beispielsweise fest, ob ein Kamerad in eurer Nähe bleiben oder automatisch das Feuer eröffnen soll. Im Charaktermenü dürft ihr beide Begleiter mit Waffen und Rüstungen ausstatten, außerdem lernen sie bei Levelaufstiegen aktive Fähigkeiten, die ihr per Tastendruck auslösen könnt. Die schüchterne Parvati flitzt dann zum Beispiel zum Feind hin und klatscht ihm einen blitzgeladenen Nahkampfangriff um die Ohren. Solche Attacken hauen ordentlich rein und lassen sich dank kurzer Abklingzeiten auch großzügig einsetzen, haben mit Taktik aber nicht viel zu tun. Die meisten Gefechte fallen in meiner Spielzeit so simpel aus, dass es schnell keine Rolle mehr spielt, welchen Gegner man mit welchem Spezialangriff eindeckt. Hier wird erst der Test zeigen, ob das fertige Spiel auch noch forderndere Auseinandersetzungen auf Lager hat, in denen man die Begleiter etwas überlegter einsetzen muss.



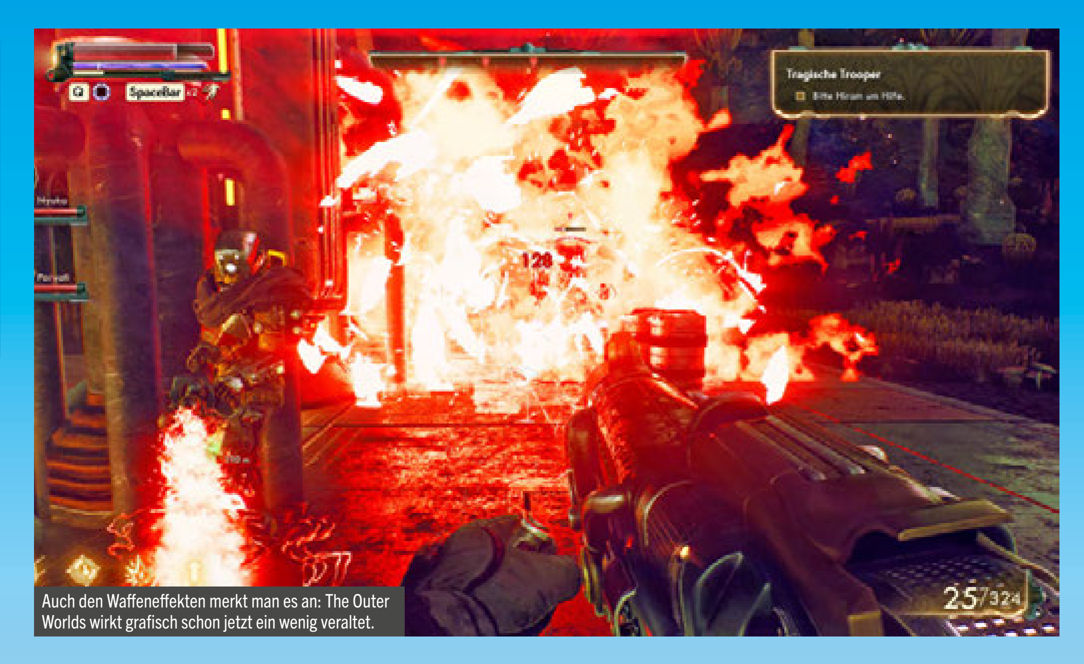
Für jedes Teammitglied gibt es auch eigene Quests, in denen ihr sie besser kennenlernt und die Beziehung zu ihnen vertieft. Erwartet hier allerdings kein Mass Effect oder Dragon Age – Romanzen und Sex spielen in The Outer Worlds nämlich keine Rolle. Sowas hätte laut Obsidian einfach zuviele Ressourcen verschlungen. Die Entwickler wollen sich stattdessen lieber aufs Wesentliche konzentrieren und ihre ganzen Stärken als Geschichtenerzähler ausspielen.

Lügen, feilschen drohen

Das merke ich spätestens, als ich Fallbrook erkunde, ein kleines, stimmungsvoll designtes Dörfchen voller Bars und Shops, in denen ich viele NPCs anquatschen kann. Obsidians Handschrift ist hier nicht zu übersehen: Die flott geschriebenen Dialoge mit den schrulligen Charakteren machen einfach Spaß, auch weil es praktisch immer mehrere Antwortmöglichkeiten gibt, von nett und verschlagen bis hin zu gemein und aggressiv. Schön ist, dass auch Attribute und Perks


Typisch Obsidian: Die Dialoge sind witzig geschrieben und stecken voller Möglichkeiten. Sprachausgabe gibt's aber nur auf Englisch.

Es gibt verschiedene Fraktionen, bei denen wir unseren Ruf verbessern oder ruinieren können.



Auch den Waffeneffekten merkt man es an: The Outer Worlds wirkt grafisch schon jetzt ein wenig veraltet.

hier zum Einsatz kommen und weitere Dialogoptionen ermöglichen. Dadurch habe ich oft mehrere Möglichkeiten, um ein Problem zu lösen. Man kann sein Gegenüber beispielsweise um den Finger wickeln, bedrohen, bestechen, überlisten oder einfach mal dreist anlügen. Eine deutsche Sprachausgabe gibt's leider nicht, die Charaktere wurden ausschließlich auf Englisch vertont. Die Sprecher leisten aber zumindest in meiner Spielzeit prima Arbeit und auch die deutschen Untertitel scheinen den Humor des Originals gut einzufangen. Eure Hauptfigur ist allerdings nicht vertont! Das dürfte vielleicht nicht jedermanns Sache sein, mir persönlich gefällt die Entscheidung aber gut, schon allein weil die Dialoge dadurch viel mehr an Fallout 3, Fallout: New Vegas oder Vampire: The Masquerade Bloodlines erinnern, die ich allesamt deutlich unterhaltsamer fand als das vollvertonte Fallout 4.

Charakterbau ohne Überraschungen

Ein Blick in den Charakterbogen zeigt, dass das Charaktersystem von The Outer Worlds ziemlich simpel gehalten ist und sich auf eine Handvoll Basisattribute konzentriert, darunter beispielsweise Stärke, Intelligenz oder Charisma. Dazu gibt es auch passive Fertigkeiten, die ihr bei jedem Levelaufstieg steigern könnt. Sie unterteilen sich in sieben Kategorien und umfassen mehrere Untertalente, darunter beispielsweise Schusswaffenexpertise, Ausweichchance, Schleichen, Schlossknacken, Heilung und so weiter. Habt ihr eine Talentgruppe erst mal auf Rang 50 hochgelevelt, könnt ihr die spezialisierten Fertigkeiten anschließend auch einzeln steigern und euren Charakter so noch stärker auf eure Spielweise zuschneiden.

Hinzu kommen noch die sogenannten Vorteile, die an die Perks aus Fallout erinnern und ziemlich starke passive Boni umfassen, beispielsweise eine deutlich höhere Kritische-Treffer-Chance für Begleiter, einen höherer Rüstungswert, einen Bonus auf Schwachstellentreffer oder bessere Händlerpreise. Damit ihr nicht zu stark werdet, dürft ihr nur auf jeder zweiten Levelstufe einen Vorteil freischalten. Wem das nicht reicht, der kann sich noch mehr Vorteilspunkte auf anderem Wege verdienen: Wenn ihr beispielsweise besonders oft gegen einen bestimmten Gegnertyp kämpft, eine bestimmte Sorte Schaden erleidet oder etwas anderes häufiger schiefgeht, bietet euch The Outer Worlds manchmal an, einen Nachteil in Kauf zu nehmen!

So wurde ich plötzlich nach einem Kampf gefragt, ob ich eine Schwäche gegen Plasmaschaden akzeptieren will. Als Ausgleich habe ich dafür einen Vorteilspunkt bekommen, mit dem ich einen neuen Perk freischalten kann. Wie oft sowas passieren kann, ist übrigens vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängig. Auf der höchsten Stufe könnt ihr zwar mehr Vorteile verdienen, müsst dafür aber auch Dinge wie Schlaf, Hunger und Durst berücksichtigen, also vergleichbar mit dem Hardcore-Modus aus Fallout: New Vegas.

Keine Minispiele

Und auch das dürfte Fallout-Fans bekannt vorkommen: Die Levels sind vollgestopft mit Containern und Kisten, in denen man jede Menge Währung, Handwerksmaterial und Verbrauchsgegenstände looten darf. Manche Behälter und Türen sind natürlich verschlossen, doch anders als in Fallout oder Kingdom Come: Deliverance kommen weder beim Schlösserknacken noch beim Hacken von Computerterminals irgendwelche Minispiele zum Einsatz. Es genügt also, die erforderlichen Skills einfach hoch genug zu leveln.

Cool: Schon relativ früh im Spielverlauf erhaltet ihr euer eigenes Raumschiff, das dann so etwas wie eure Heimatbasis darstellt. Hier könnt ihr mit euren Begleitern oder eurem (witzigen!) Schiffscomputer quatschen oder an eurer Ausrüstung rumschrauben. Es wird aber nicht möglich sein, das Schiff selbst zu steuern (Fahrzeuge sind grundsätzlich nicht geplant!), und auch Baller-Minispiele wie in Knights of the Old Republic wird es nicht geben. Auch hier gilt, dass Obsidian einfach keine Ressourcen auf halbgare Features verschwenden, sondern sich auf den Kern der Spielerfahrung konzentrieren will.

Hübsch veraltet

Dass uns mit The Outer Worlds nicht direkt ein Grafikwunder bevorsteht, war schon seit der Ankündigung klar. Wer sich selbst ein Bild machen will, schaut sich mein Vorschauvideo auf pcgames.de an, das unverfälschtes PC-Gameplay in 4K-Auflösung zeigt. Darin seht ihr, dass der Stil farbenfroh und – zumindest meiner Meinung nach – auch ziemlich stimmungsvoll ist, aber eben auch nichts Besonderes. Technisch ist man im Genre außerdem schon lange weiter. Zwar bieten die Charaktere eine ganz ordentliche Mimik, doch der Rest

Egal ob Hacken oder Schlösser knacken: Minispiele soll es in The Outer Worlds nicht geben.

Wie in Fallout: New Vegas erinnern die Kämpfe an typische Ego-Shooter, das Trefferfeedback fällt aber längst nicht so wuchtig aus wie in Destiny oder Rage 2.

Mit der praktischen Zeitlupenfunktion können wir Schwachstellen unserer Gegner gezielt ins Visier nehmen.

der Grafik, von den Waffeneffekten über die schlichte Landschaftsdarstellung bis hin zu den Animationen, wirkt schon jetzt ein wenig angestaubt.

Mir persönlich ist das aber ziemlich egal, solange die inneren Werte des Rollenspiels stimmen. Beim Anspielen haben mir vor allem die schrulligen Charaktere, die stark geschriebenen Dialoge und die Entscheidungsfreiheit gefallen, außerdem verspricht das abgewetzte Sci-Fi-Setting jede Menge Humor. Wenn dem Release im Herbst keine groben Bugs im Weg stehen (was ich bei Obsidian-Spielen leider nicht ausschließen würde), könnte The Outer Worlds also ein ausgesprochen launiger und motivierender Weltalltrip werden, zwar nicht bahnbrechend, aber für Solo-Rollenspieler und New-Vegas-Fans womöglich genau das Richtige.

The Outer Worlds erscheint am 25. Oktober für PC, PS4 und Xbox One und zu einem späteren Termin auch für die Switch. PC-Käufer müssen das Rollenspiel anfangs über den Epic Games Store oder Microsoft Store beziehen, auf Steam erscheint es nämlich erst mit einem Jahr Verspätung. ❑

FELIX MEINT

„Nicht nur für alle Fans von Fallout: New Vegas einen Blick wert!“

In The Outer Worlds steckt ein gutes Stück New-Vegas-DNS, weshalb ich auch sofort meinen Spaß damit hatte: Vor allem wegen der unterhaltsamen Dialoge, der coolen Charaktere und der vielen Entscheidungsmöglichkeiten freue ich mich auf den Release! Auch das Sci-Fi-Setting hat es mir angetan, schon allein weil sich Obsidian immer wieder auch mal ein paar Lacher erlaubt. Der Rest wirkte gut, aber weitestgehend bekannt: Die altmodische Action, das Erkunden der (bislang noch etwas faden) Alienwelten, das routinierte Charaktermenü, das hat man alles schon mal irgendwo gesehen. Mich persönlich stört das nicht, denn ich brauche keine bahnbrechenden Innovationen oder Top-Grafik, um mit einem Spiel Spaß zu haben. Ich rate aber dazu, keine übertriebenen Erwartungen an The Outer Worlds zu haben, ein Knaller in der Größenordnung von KOTOR oder Fallout wird es nämlich (höchstwahrscheinlich) nicht werden.



Schon in kurzer Spielzeit sammeln wir jede Menge neue Waffen und Rüstungsteile.



Auf Monarch treffen wir jede Menge riesige, gefräßige Aliens, freundliche Exemplare gibt's nicht. Alle NPCs sind Menschen.

NEU 1&1 VORTEILS

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

ab 9,99 €/Monat*

Preisvorteil für 12 Monate,
danach 29,99 €/Monat.
Ohne WLAN-Gerät.

















Call of Duty: Modern Warfare

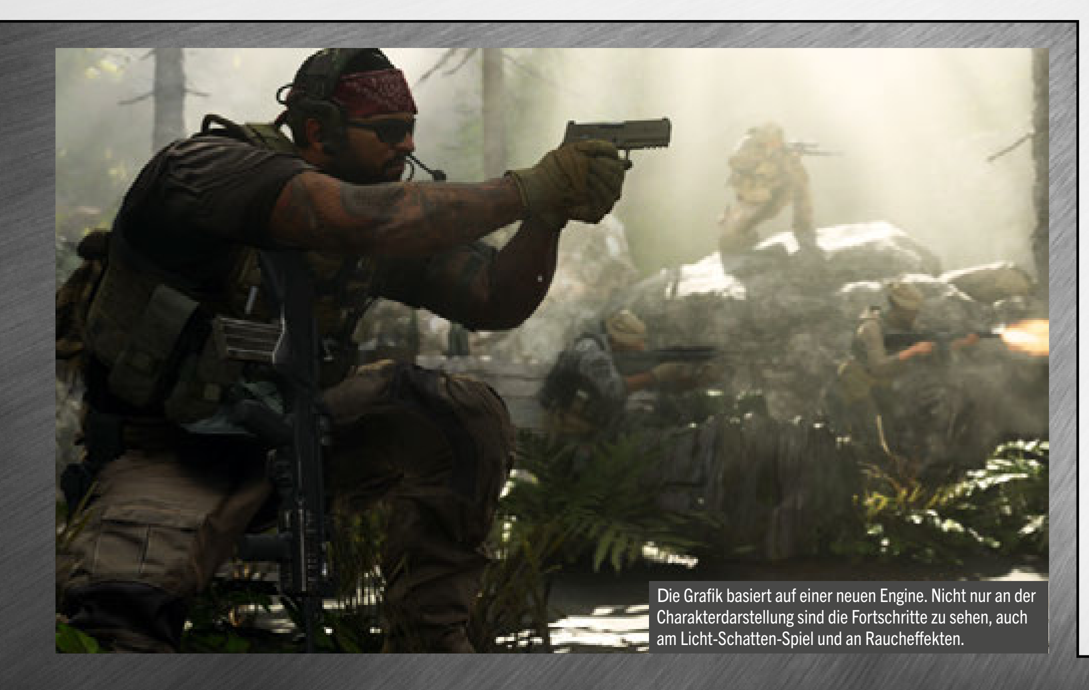
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 25.10.2019

In Los Angeles durften wir den Multiplayer-Modus von Modern Warfare mehrere Stunden lang spielen. Dabei haben wir jede Menge neue Features und einige Überraschungen entdeckt.

Von: Andreas Szedlak

Wall-Runs, Supersprünge, Lasergewehre – nicht nur für die große Fangemeinde entwickelte sich der Mehrspieler-Part von Call of Duty längere Zeit in die falsche Richtung. Auch die Verantwortlichen des Serien-Gründerstudios Infinity Ward gingen selbst kritisch mit ihrer Arbeit ins Gericht und kamen zum Schluss, dass das futuristische Gameplay von Call of Duty: Ghosts und Infinite Warfare zu beliebig war und nur noch wenig mit dem Ursprung der ruhmreichen Ego-Shooter-Serie gemein hatte, wie uns Creative Director Joel Emslie beim Hands-on-Event von Call of Duty: Modern Warfare in Los Angeles verriet.

Gerade die Essenz der beliebten und erfolgreichen Modern-Warfare-Trilogie ging mit Ghosts und Infinite Warfare verloren – Realismus und Authentizität machten Platz für Science-Fiction. Mit Call of Duty: Modern Warfare geht Infinity Ward nun zurück zu genau den Wurzeln, aus denen die besten Spiele des Studios entwuchsen. Das Team um Studio-Head Pat Kelly hat die Erfolgsformel akribisch verfeinert und präsentiert den realistischsten und vielleicht auch besten Mehrspieler-Part der ruhmreichen Seriengeschichte, wie wir in L.A. feststellen durften.



Die Grafik basiert auf einer neuen Engine. Nicht nur an der Charakterdarstellung sind die Fortschritte zu sehen, auch am Licht-Schatten-Spiel und an Raucheffekten.

Hinter verschlossenen Türen

Zum gesteigerten Realismusgrad von Modern Warfare tragen eine Vielzahl neuer Features und Details bei. So lassen sich Türen in den Mehrspieler-Gefechten nun auch schließen. Dadurch können euch Gegner nicht mehr so leicht in den Rücken fallen, was Camper freuen dürfte – Infinity Ward bezeichnet diese übrigens als „Positionsspieler“.

Auf der anderen Seite ermöglicht euch Modern Warfare, Türen auf verschiedene Weisen zu öffnen, was neue taktische Optionen bringt. Ihr könnt eine Tür leise einen Spalt aufschieben, um einen Blick in den Raum zu werfen oder eine Granate hineinzuschmeißen

Neue Features: Türen lassen sich nun schließen. Zudem dürft ihr für eine bessere Stabilität eure Waffe am Türrahmen anlehnen.

und Gegner zu überraschen. Wer den lauten Auftritt liebt, darf C4 an der Tür anbringen und diese aufsprengen. Der Bumms und der entstehende Rauch vernebeln Feinden für einen Moment die Sinne. Natürlich könnt ihr auch wie früher mit der Tür ins Haus fallen und in den Raum sprinten.

Apropos Sprint: Die MW-Macher lassen euch nun noch flotter über die Map spurten. Beim sogenannten taktischen Sprint befindet sich die Waffe jedoch nicht mehr in der Hüftgegend, wodurch ihr blitzschnell in die Zielansicht wechseln könnt. Der Lauf eures Schießeisens zeigt stattdessen in die Höhe, während ihr über die Karte flitzt. Um den taktischen Sprint zu aktivieren, drückt ihr zweimal den linken Analogstick.

Die Modern-Warfare-Macher wurden in L.A. nicht müde zu betonen, dass die neuen Gameplay-Features aus Gesprächen mit (Ex-)Navy-Seal-Soldaten resultieren und man so wie eben beschrieben auf den Schlachtfeldern dieser Welt agiert. Dazu gehört auch, dass ihr eure Waffe an einem Türrahmen anlehnen oder in der Zielansicht nachladen könnt, ohne euer Gewehr für das Einführen eines neuen Magazins senken zu müssen – ein erneutes Anvisieren ist so nicht mehr nötig. Von den frischen Features haben wir beim Anspiel-Event den taktischen Sprint und das Schließen von Türen am häufigsten eingesetzt. Man fühlt sich in einem Raum etwas sicherer, wenn zusätzlich zu den Fenstern nicht noch alle Türen einen freien Blick auf uns gewähren. Wenngleich wir uns hinter einer Holztür nicht komplett sicher fühlen dürfen, denn der erhöhte Realismusgrad zeigt sich auch bei der Schadenswirkung der Waffen.

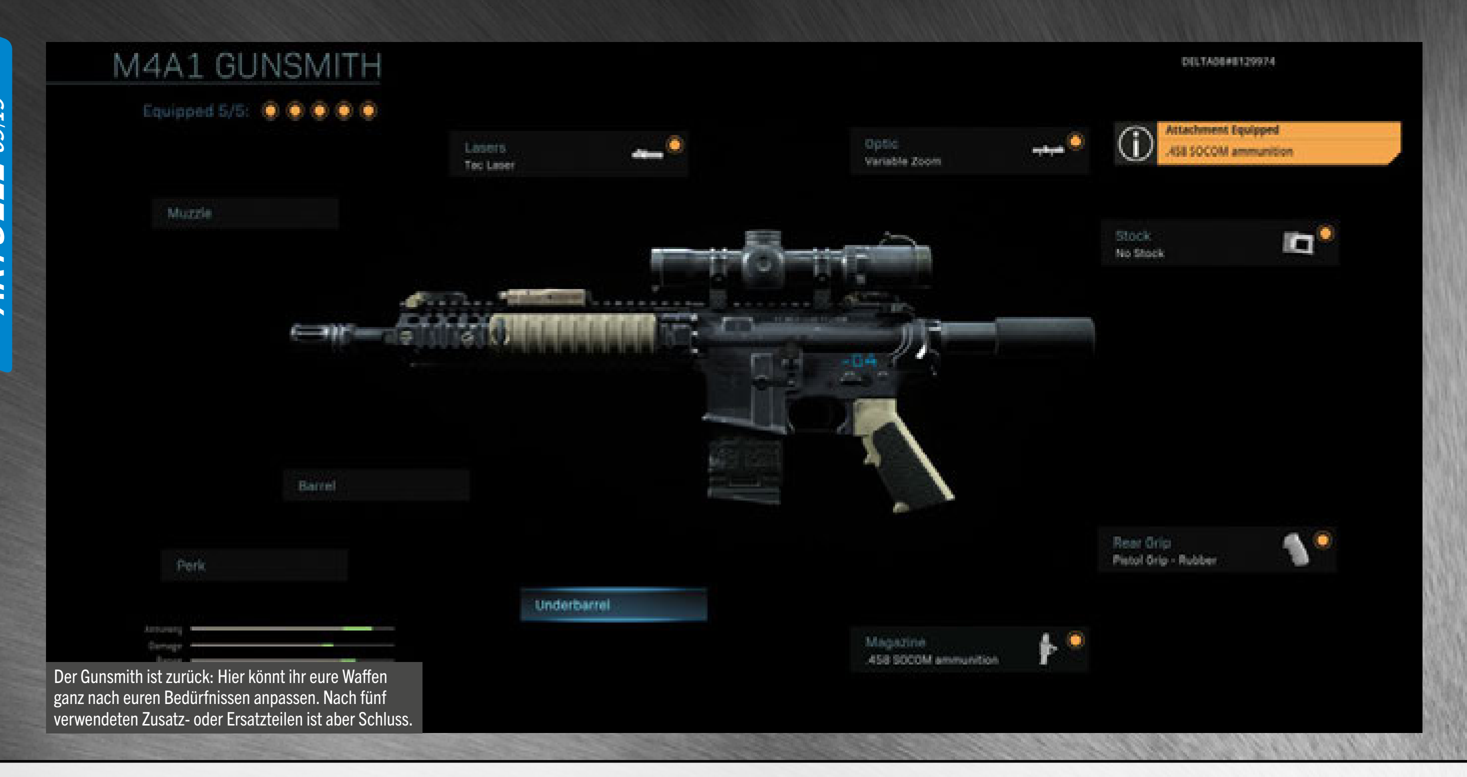
Durchschlagender Erfolg

Dass Waffen bestimmte Deckungen durchlöchern können, kennt man von anderen Shootern zur Genüge, nicht aber von Call of Duty. Das ändert sich mit Modern Warfare. Künftig schützen euch Holztüren oder Containerwände nicht mehr vor allen Kugeln. Großkalibrige Gewehre sind in der Lage, durch Wände hindurchzuschießen. Ob eine Deckung ihre Aufgabe erledigt, wurde vom Entwicklerteam nach physikalischen Gesetzmäßigkeiten festgelegt. Neben des Kalibers der jeweiligen Waffe spielt auch die Entfernung zwischen Schützen und Ziel eine entscheidende Rolle.

Überdies lässt sich die Schadenskraft durch verschiedene Aufsätze verbessern, wodurch man sich eine deckungsbrechende Wumme bauen kann, die dann vielleicht eine geringere Stabilität aufweist. Die Waffen auszubalancieren wird dadurch zur noch größeren Herausforderung, wie uns



Nicht jede Deckung hält dem feindlichen Beschuss stand. In Modern Warfare durchlöchern großkalibrige Waffen auch dünne Holz- und Metallwände.



Der Gunsmith ist zurück: Hier könnt ihr eure Waffen ganz nach euren Bedürfnissen anpassen. Nach fünf verwendeten Zusatz- oder Ersatzteilen ist aber Schluss.

die MW-Macher in Los Angeles versicherten.

Noch können wir zum Balancing der Waffen natürlich keine finale Aussage treffen, dafür war unsere Spielzeit viel zu kurz. Ab und an wurden wir tatsächlich durch eine Deckung hindurch getroffen, es kam aber nicht störend oft vor. Auf der anderen Seite fühlt man sich gleich ein Stück mächtiger, wenn man einen Widersacher hinter einer Wand zur Strecke gebracht hat.

Büchsenmacher

Waffen lassen sich künftig wieder in jeglicher Weise aufmotzen und an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Ob Laseraufsatz, Visier, Lauf, Magazin und so weiter, ihr habt auf der Gunsmith-Werkbank unzählige Möglichkeiten, eure perfekte Waffe zu erschaffen. Wer will kann zum Beispiel seine abgesägte Schrotflinte mit einem Zoom-Objektiv ausstatten. Allerdings müsst ihr euch bei den Waffen-Kreationen für maximal fünf Zusatz- oder Ersatzteile entscheiden. Natürlich spielt bei der optimalen Waffen-Anpassung auch eine entscheidende Rolle, welcher Spielmodus und welches Kartenlayout euch erwarten. Hier ist die Varianz in Modern Warfare größer als in jedem Call of Duty zuvor.

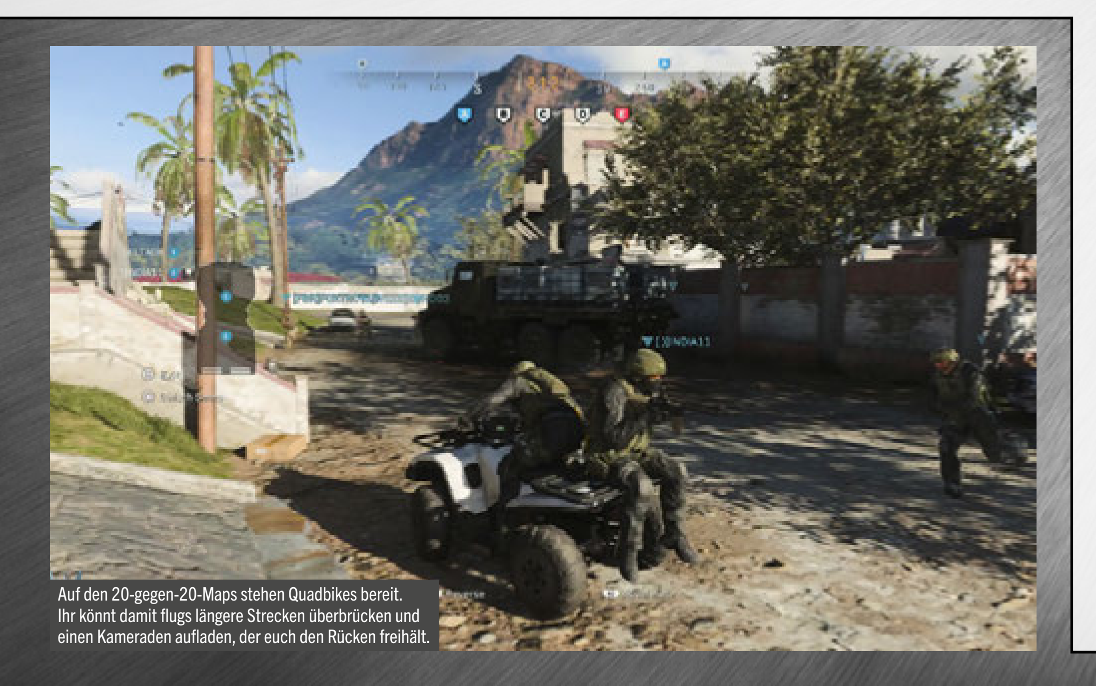
2(0) vs. 2(0)

Die Map-Auswahl reicht von kleinen Karten für 2-gegen-2-Gefechte im neuen Gunfight-Modus bis hin zu großen Maps für Schlachten zwischen zwei 20er-Teams, auf denen auch Fahrzeuge verkehren. Gunfight konnten wir bereits im Mai im Rahmen der Singleplayer-Enthüllung von Modern Warfare spielen – mehr dazu im Kasten. Auch diesmal hatten wir wieder viel Spaß mit den rasanten Gefechten. Unter den in L.A. anwesenden Spiele-Journalisten fanden sich aber auch viele CoD-Fans, die mehr auf klassische Spielmodi wie Team-Deathmatch oder Hauptquartier stehen. Diese Modi konnten wir auch ausprobieren. Im Gegensatz zu früher legen die CoD-Macher keinen Wert auf eine Symmetrie der Karte. Die Umgebungen wirken dadurch deutlich organischer. Auch gibt es künftig Maps, die in kompletter Dunkelheit spielen, etwa die Karte Azhir Cave, die in der arabischen Wüste angesiedelt ist. Alle Akteure nutzen dabei ihr Nachtsichtgerät, wodurch Feinde und deren Laservisiere deutlicher zu erkennen sind als bei Tageslicht. Das Gleiche gilt natürlich auch für die Gegenseite. Im Hardcore-Modus wird sogar das HUD ausgeschaltet, was für zusätzlichen Reiz sorgt.

Aufsitzen und schießen

Die signifikanteste Neuerung im Mehrspieler-Part sind die 20-gegen-20-Gefechte, die auf – für die CoD-Serie – besonders großen Maps ausgetragen werden, wie Aniyah Palace, einem arabischen Städtchen. Hier durften wir im beliebten Modus Herrschaft antreten, bei dem allerdings nicht drei Punkte einzunehmen waren, sondern fünf. Um die vergleichsweise langen Distanzen überbrücken zu können, lassen sich die auf der Karte verteilten Quadbikes nutzen. Auf diesen kann neben dem Piloten noch ein Beifahrer sitzen, der natürlich während der Fahrt seine Magazine entleeren darf.

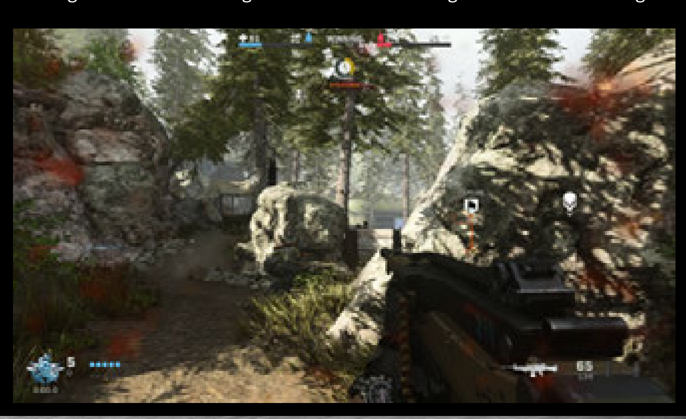
Die Gefechte auf den großen Maps fühlten sich einerseits vertraut an, spielt sich Herrschaft mit fünf Zielpunkten ja nicht groß anders als mit drei. Die üppig dimensionierten Ausmaße und die Möglichkeit, Fahrzeuge nutzen zu können, sorgten bei uns aber für ein erfrischendes Spielgefühl, das viel Lust auf weitere Herrschafts-Gefechte machte.


Auf den 20-gegen-20-Maps stehen Quadbikes bereit. Ihr könnt damit flugs längere Strecken überbrücken und einen Kameraden aufladen, der euch den Rücken freihält.

GUNFIGHT: STREET FIGHTER MIT WAFFEN

Im neuen Multiplayer-Modus treten zwei Duos gegeneinander an – mit ganz speziellen Regeln.

Wie es sich für einen 2-gegen-2-Modus gehört, sind die Karten im neuen Gunfight-Modus kompakt gestaltet. Wir durften bereits drei Maps ausprobieren: King lässt uns im Inneren eines Lagerhauses kämpfen, Pine führt uns an das Äußere eines dichten Waldes, Stack dagegen ist ein Wüstencontainerhof. Jede Runde lässt uns nur 40 Sekunden, um das andere Team zu besiegen. Sind wir aufgrund des Zeitdrucks in den ersten Runden unseres Hands-ons noch todesmutig nach vorne gestürmt, haben uns die Gegner schmerzhaft bewiesen, dass auf den engen Maps mehr Vorsicht geboten ist. Also haben wir uns zwischen Deckungen entlanggeschlängelt und unsere Widersacher kommen lassen, was mehr Erfolg brachte.
Die Startposition wechselt nach jeder Runde zwischen den beiden Maphälften. Da Objekte auf der Karte nicht symmetrisch verteilt sind, sind die Gegebenheiten auf jeder Seite leicht anders und bieten – je nach Waffenausstattung – Vor- oder Nachteile. Das Spiel gibt uns das Loadout vor, die Ausstattung wechselt alle zwei Runden. Beide Teams verfügen stets über dieselben Wummen. Mal ballern wir mit der Schrotflinte umher, mal snipern wir mit einem Scharfschützengewehr, mal verfügen wir über einen Raketenwerfer, natürlich mit begrenzter Munition. Außerdem haben wir stets einige Granaten dabei. Die Lebensenergie regeneriert sich in Gunfight nicht, was ebenfalls für Nervenkitzel sorgt.
Wird in den 40 Sekunden niemand getötet, erscheint eine Flagge in der Mitte der Karte. Wer nun diesen Flaggenpunkt einnimmt und drei Sekunden hält, verdient sich den Punkt für diese Runde. Schafft es kein Team, die Flagge zu verteidigen, gewinnt das Team mit der meisten Gesundheit. Wer sechs Runden für sich entscheidet, gewinnt den Gunfight.
Wir hatten mit dem neuen Modus sehr viel Spaß. Da die Maps sehr kompakt sind, hat man sich das jeweilige Kartenlayout schnell eingeprägt, was taktische Überlegungen vereinfacht. Absprachen sind in Zweierteams natürlich unkompliziert und in Gunfight ohnehin sinnvoll, um Gegner abzulenken oder ihnen eine Falle zu stellen. Auch kommt es in Gunfight sehr häufig zu 1-gegen-1- oder 2-gegen-1-Situationen, was für jede Menge Nervenkitzel sorgt. Durch die Zeitbegrenzung haben Spieler überdies viele Erfolgserlebnisse beziehungsweise können Niederlagen sofort wieder ausbügeln.



Diskutable Entscheidung
Waren unsere Eindrücke von Modern Warfare bislang durchweg positiv, müssen wir eine Entscheidung des Teams kritisieren: die Rückkehr der Killstreaks. Seinerzeit gab es durchaus schlagkräftige Argumente, warum man von Killstreaks zu Scorestreaks gewechselt hatte, unter anderem, damit nicht nur Spieler mit guten Zielfähigkeiten belohnt werden, sondern auch Taktiker, die auf andere Weise zum Teamerfolg beitragen.

Doch diese Argumente waren Infinity Ward wohl nicht stark genug, weshalb man in Modern Warfare wieder zu Killstreaks zurückgekehrt ist. Begründet wird dies damit, dass es Spielern intensivere Adrenalinschübe verpassen würde, wenn sie durch eine Reihe von Kills die Belohnungsleiter hochklettern.

An lukrativen Belohnungen mangelt es in Modern Warfare nicht. Wer sieben Kills in Folge erzielt, erhält zum Beispiel das so genannte Wheelson, ein ferngesteuertes Fahrzeug, auf dem eine mächtige Kanone sitzt. Noch verheerender ist die Auswirkung der weißen Phosphor-Bomben, die ihr von einem Düsenjet abwerfen lassen könnt. Damit wird das Schlachtfeld in weißen Rauch gehüllt, der dort, wo die Phosphor-Konzentration am höchsten ist, für ein Flammenmeer sorgt.

Nur die besten Spieler dürfen in den gepanzerten Kampfanzug des zurückgekehrten Juggernauts schlüpfen, denn für diese Belohnung sind stolze 15 Kills in Folge nötig. Wer dies schafft, darf sich über die ultimative Kampfmaschine freuen, die mit ihrer Minigun sogar Hubschrauber vom Himmel holen kann.

Crossplay
Wer mit seinem PC-Juggernaut auf PS4- oder Xbox-One-Spieler schießen möchte, hat dazu erstmals in der CoD-Serie die Gelegenheit. Pat Kelly persönlich war es ein Anliegen, dass jeder MW-Spieler die Chance hat, mit seinen Freunden zu zocken, egal auf welcher Plattform diese unterwegs sind. Natürlich wird es hierfür spezielle Lobbys geben, auch welche, in denen Konsoleros mit Maus und Tastatur gegen PC-Zocker antreten dürfen. Infinity Ward wird Online-Spielern auch die Möglichkeit geben, Dedicated Server zu nutzen. In L.A. konnten wir das neue Crossplay-Feature noch nicht ausprobieren. Möglicherweise nutzt Infinity Ward die Open-Beta-Phase für Crossplay-Tests, die am 12. September für PS4-Vorbesteller startet. Der plattformübergreifende Beta-Test beginnt am 19. September. Vom Spec-Ops-Modus war beim Anspiel-Event in Los Angeles noch nichts zu sehen. Die kooperativen Missionen werden die MW-Macher zu einem späteren Zeitpunkt enthüllen.

Gratis-Maps
Wir sind nach den Spieleindrücken von Los Angeles mehr denn je vom neuen Call of Duty angefixt und können es kaum erwarten, wieder in Modern Warfare eintauchen zu können. Eine gute Nachricht haben wir zum Abschluss unserer Vorschau noch für euch: Laut Pat Kelly wird es keinen Season Pass für Modern Warfare geben. Sämtliche DLCs, wie neue Karten und Waffen, stehen allen Spielern kostenfrei zur Verfügung: „Wir wollen die Spielerschaft nicht spalten", sagte Infinity Wards Studioboss zu diesem überraschenden Richtungswechsel. ❑



ANDREAS MEINT

„Realistischer und packender – Call of Duty macht einen Schritt nach vorne."

Vermutlich werden auch die neuen, mit Fahrzeugen ausgestatteten Karten für 20-gegen-20-Gefechte aus einem Battlefield-Fan keinen CoD-Anhänger machen. Doch für langjährige Fans der Call-of-Duty-Reihe, zu denen ich mich zähle, bietet Modern Warfare im Mehrspieler-Part mehr Abwechslung denn je. Statt ein Dutzend Maps und Spielmodi für Gefechte zwischen zwei 6er-Teams zu basteln, hat man sich diesmal auf eine Varianz der Kartengrößen konzentriert. Ob 2 gegen 2 im Gunfight-Modus, 6 gegen 6 mit Nachtsichtgerät oder 20 gegen 20 mit Quadbikes, alles versprüht seinen Reiz. Die vielen kleinen aber feinen Gameplay-Verbesserungen erhöhen zusammen mit der besseren Grafik und dem fast schon perfekten Sound zudem die Kriegs-Atmosphäre von Modern Warfare. Gefechte fühlen sich realistisch und packend an. Natürlich gibt es noch einige offene Fragen, etwa wie gut das Waffen-Balancing ausfällt, ob Crossplay funktioniert und was der Spec-Ops-Modus zu bieten hat. Doch bislang ist mein Eindruck vom Mehrspieler-Part von Modern Warfare durchweg positiv – abgesehen vom Comeback der Killstreaks.


Der Juggernaut ist die mächtigste Killstreak-Belohnung. Im gepanzerten Anzug könnt ihr es auch mit einem Panzer aufnehmen – ebenfalls eine Killstreak-Belohnung.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: Januar 2020

Von: Katharina Pache

Monster Hunter World Iceborne

Ein Eis gefällig? Ab September gibt es davon für Jäger reichlich, denn Iceborne entführt euch in einem riesigen Add-on in eine neue, im wahrsten Sinne des Wortes coole Welt.

Manchmal schreiben sich Einleitungen ganz von selbst. Etwa, wenn man am bislang heißesten Tag des Jahres zum Spielen von Monster Hunter World: Iceborne eingeladen wird, der großen Erweiterung des Action-Rollenspiels, bei dem man eine eiskalte Schneelandschaft erkundet, viele neue Monster erlegt und einem Geheimnis rund um wandernde Legianas auf die Spur kommt. So richtig für Abkühlung sorgt unsere stundenlange Spielsession nicht, zu spannend und spaßig sind die Auseinandersetzungen mit den haushohen Widersachern. Und so liegt es nicht nur an der überforderten Klimaanlage, dass uns die Raureif-Weite – so lautet der Name der neuen Region – Schweißperlen auf die Stirn treibt.

Für Experten

Iceborne ist die erste und einzige Erweiterung für Capcoms Flagg-


Überall Schnee! Eintönig sieht Iceborne dennoch nicht aus, trotz der Winterthematik bietet die Landmasse Abwechslung mit Tiefschnee, Eishöhlen und Tundren.


Nachdem wir eine günstige Position ausgekundschaftet (und den Beotodus erlegt) haben, beginnt der Aufbau der Basis in den Raureif-Weiten: Seliana.

Durch das Add-on Iceborne erweitert sich die Monsterwelt nicht nur durch ein neues Gebiet und frische Monster. Auch Varianten von Bekannten wie Paolumu tauchen auf!

schiff Monster Hunter World, erscheinen wird sie am 06. September 2019 auf PS4 und Xbox One. Die PC-Fassung erblickt erst im Januar 2020 das Licht der Öffentlichkeit. Sie richtet sich vor allem an erfahrene Spieler, immerhin besucht man Hoarfrost Reach erst nach Abschluss der Kampagne. Dazu passt auch die Einführung des neuen Master Rank, der dem G-Rank aus den diversen Vorgängern entspricht und euch mit besonders mächtigen Monstern konfrontiert. Auf jeden Fall beeindruckend fällt der Umfang der Erweiterung aus, wenn man den Angaben von Capcom Glauben schenkt – genau so groß wie das Hauptspiel soll Iceborne werden!

Wir haben etwa fünf Stunden gespielt, keine Zeit verschwendet und sind trotzdem weder Tigrex noch Glavenus begegnet. Bereits im Vorfeld gab Capcom bekannt, dass diese Veteranen-Monster in Iceborne zurückkehren und Spieler das Fürchten lehren. Dafür haben wir einen weiteren Neuzugang fachmännisch erlegt und ausgeweidet: Banbaro ist ein Kampfwyvern mit Geweih, der uns mit Holzstämmen oder Steinkugeln zerschmettern möchte. Besonders auf freien Schneeflächen laufen wir Gefahr, vom Monstrum plattgewalzt zu werden. Mit diesem Biest haben wir (und andere) schon auf der E3 Bekanntschaft gemacht.

Auf den Spuren der Legianas

Aber wieso sind wir eigentlich zu einer Expedition ins ewige Eis aufgebrochen? In unserer Basis in Astera stellen die ansässigen Wissenschaftler fest, dass Legianas in großer Zahl zu einem Flug über das Meer aufbrechen. Unsere Neugierde ist geweckt und gemeinsam mit unseren Jägerkollegen gehen wir auf Spurensuche. Doch die Witterungsverhältnisse auf der per Luftschiff entdeckten Gegend sind zu widrig, um sofort zu landen, deshalb kundschaften wir als Vorhut einen passenden Platz für die neue Einsatzbasis aus. Ein Problem damit hat offensichtlich der aggressive Beotodus – ein haiartiges Ungetüm, dass durch den Schnee taucht wie ein Delfin durchs Wasser. Wir sind nach einer längeren Pause von Monster Hunter zugegeben etwas eingerostet, vor allem, da die Steuerung bekanntlich recht komplex ausfällt, aber nach ein paar Startschwierigkeiten stecken wir wieder ganz in der Rolle des Jägers und schicken den Beotodus auf die Bretter. Willkommen zurück in Monster Hunter! Wie üblich erhalten wir als Belohnung Erfahrung, und – viel wichtiger! – Ressourcen in Form von Monstermaterialien. Aus diesen schmieden wir neue Rüstungen und Waffen, damit wir der außergewöhnlichen Fauna von Hoarfrost Reach noch besser gewachsen sind. Brechen wir Körperteile der Tiere, lassen sie besonders seltene Materialien fallen, außerdem minimieren wir so die Gefahr, die bei ganz speziellen Angriffen droht. Ein Viper Tobi-Kadachi ohne Schweif ist lange nicht mehr so gefährlich wie ein Exemplar mit intaktem Körperbau – aber dazu später mehr.



Die Wildnis wird nicht nur von feindlichen Lebewesen bewohnt. Auch in Hoarfrost Reach treffen wir auf Grimalkynen, die uns beim Kampf unter Umständen helfen.

Den Barioth kennt man aus Monster Hunter 3. In Iceborne kehrt die Bestie mit den Säbelzähnen zurück. Selbst erfahrene Jäger werden hier auf eine harte Probe gestellt!

Wärmt von innen

Auch in der Umgebung gibt es Neues zu entdecken, besondere Mineralien etwa, Knochen oder Pflanzengattungen. Besonders praktisch ist die wilde Chili, denn aus zwei Schoten brauen wir ein Heißgetränk, das uns die Kälte aus den Knochen vertreibt und so verhindert, dass wir im Schnee zu schnell Ausdauer verlieren. Den gleichen Effekt plus Heilung liefern heiße Quellen in der Gegend. Auch mit dem neuen Schichtklamottensystem verhindern wir Gänsehaut, die warmen Pelze legen wir einfach über unserer herkömmlichen Rüstung an, so geht kein Verteidigungsbonus verloren. Schneelandschaften sind nicht bei jedem Spieler beliebt und wurden in Videospielen schon mehr (Uncharted 2) oder weniger gelungen (I am Setsuna) umgesetzt. Trotz des Fokus auf Eiseskälte hat sich Capcom sichtlich bemüht, die neue Spielweise abwechslungsreich zu gestalten. Vom verschneiten Wald über die Tundra bis zu glitzernden Kristallhöhlen und eisigen Klippen macht Hoarfrost Reach durchaus was her.

Alte Monster, neue Tricks

Dennoch sind wir nicht die ganze Zeit in der Kälte unterwegs, die Handlung von Iceborne entführt uns auch zurück in die „alte“ neue Welt. Dort müssen wir zum Beispiel neue Unterarten von bekannten Monstern erlegen und herausbekommen, wieso diese plötzlich aus ihren Löchern gekrochen kommen. Unser Kampf gegen den Koral-len-Pukei-Pukei war richtig hart – statt Gift versprüht die Subspezies mit Hochdruck heißes Wasser aus Rachen und Schweif. Und das tut nicht nur richtig weh, das verpasst uns auch noch den Statuseffekt Wasserpest, der unserer Ausdauer empfindlich zusetzt. Eine weitere Unterart auf unserer Kopfgeldliste ist ein Paolumu, das uns bei einem Treffer einschläfert. Na gute Nacht!

Zwar laufen die Auseinandersetzungen wie in Monster Hunter üblich ab – wir setzen Kombos ein, um empfindliche Stellen der Monster zu beharken, weichen behände aus, wetzen unsere Klingen und freuen uns, wenn wir einen der Giganten endlich ausgeschaltet haben. Es gibt aber Änderungen im Detail! Als neues, praktisches Utensil dient die Klammerklaue, die es uns etwas einfacher macht, uns an Monstern festzupinnen, die Waffen verfügen über ein paar frische Kombos, und die Spurensuche wurde beschleunigt. Schöne Sache!

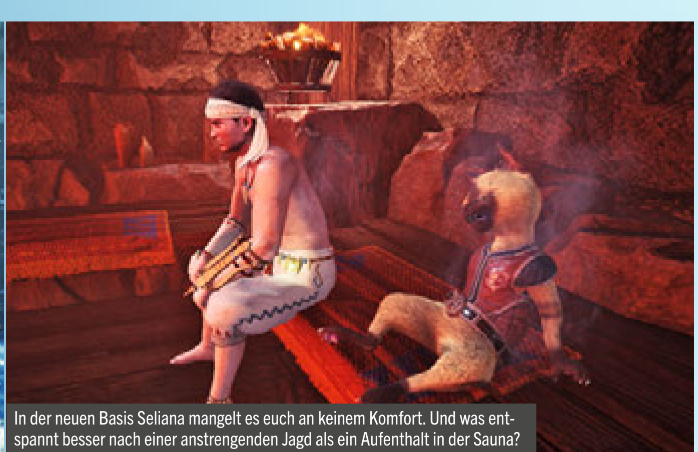
Ein Lager in der Wildnis

Auch bei der Gestaltung der neuen Basis Seliana legte Capcom Wert auf Komfort für den Spieler, hier liegen die wichtigsten Anlauforte näher beieinander als etwa in Astera, und einen Aufzug zum Abkürzen müssen wir auch nicht regelmäßig bemühen. Bei der Expedition ins ewige Eis begleiten uns nicht nur bekannte Figuren aus dem Hauptspiel, wir bekommen auch Neuzugänge zu Gesicht. Darunter zum Beispiel die Lehrmeisterin des Chefkochs in Astera, eine beleibte Palico-Dame, deren deftige Gerichte uns für Ausflüge in die Wildnis stärken.

Mit vollem Magen begegnen wir auf einer Expedition in die Rau-



Auf kleinen Monstern – hier sehen wir einen Wulg, eine neue Spezies in Iceborne – könnt ihr reiten. Vom Rücken aus sammelt ihr Ressourcen und folgt Spuren.



In der neuen Basis Seliana mangelt es euch an keinem Komfort. Und was entspannt besser nach einer anstrengenden Jagd als ein Aufenthalt in der Sauna?

Der Korallen-Pukei-Pukei speichert in seinem verdickten Schweif heißes Wasser. Wenn wir die Extremität abtrennen, erleichtert uns dies das Überleben.

reif-Weite zwei Kreaturen, die Spieler in Monster Hunter World bereits ordentlich unter Druck gesetzt haben: Anjanath und Tobi-Kadachi. Letzterer kommt in Iceborne als eine Subspezies des in World neu eingeführten Untiers vor und setzt auf Gift- statt auf Elektroattacken. Sein Schweif ist gespickt mit Stacheln, die uns bei Berührung krank machen – und verschießen kann der Viper Tobi-Kadachi seine toxische Munition auch noch!

Den Anjanath hingegen beobachten wir lieber zunächst einmal aus der Ferne, schließlich sind wir zu diesem Zeitpunkt der Spielsession noch nicht in der Lage, Unterstützung per SOS-Feuerwerk herbeizurufen. Anders als sein feuerspeiender Verwandter aus dem Uralten Wald generiert der sogenannte Fulgur Anjanath mit einem besonderen Organ Elektrizität.

Gar kein dünnes Eis

Iceborne bietet mehr vom bewährten Spielprinzip mit einer liebevoll gestalteten, großen Umgebung. Vor den bekannten Problemchen des Hauptspiels ist freilich auch die Erweiterung nicht gefeit, etwa vor Kameraproblemen und Clipping-Fehlern, die den Schauwert der hervorragend animierten Monster ein wenig reduzieren. Dennoch: Die Gestaltung der tierischen Widersacher ist abermals beeindruckend und ausgezeichnet. Der Grind-lastige und Bosskampf-fokussierte Spielablauf ist auch in Iceborne Kern des Erlebnisses, wer daran kein Interesse hat, wird auch mit dem großen Add-on nicht warm werden. Doch für all die anderen wird hier wirklich viel geboten, und obwohl wir fünf Stunden in den Raureif-Weiten verbrachten, kratzten wir bislang nur an der Oberfläche. Und so liegt es nicht nur an der Bullenhitze draußen, dass wir am heißesten Tag des Jahres unsere Spielstation mit Monster Hunter Iceborne gar nicht mehr verlassen wollen. ❑

Wer im Grundspiel Probleme mit dem Tobi-Kadachi hatte, „freut“ sich bestimmt auf die Bekanntschaft mit der hochgiftigen Unterart Viper Tobi-Kadachi. Gegengift einpacken!

KATHARINA MEINT



„Iceborne wärmt auch das kälteste Monsterjägerherz.“

Ich habe mir ja erst Sorgen gemacht: Nach ein paar Monaten Jagdpause, komme ich denn da wieder schnell genug rein in mein Handwerk? Doch das war kein Problem, und die Faszination Großwildjagd hat mich ein weiteres Mal voll in den Bann geschlagen. Die Gestaltung der Monster ist herrlich, und dass die Subspezies bereits vorhandenen Ungetümen ähneln, lässt sich wegen der teilweise wirklich ganz anderen Angriffsmuster, Stärken und Schwächen verschmerzen. Die neuen Monster gefallen mir bislang sehr gut! In keinem anderen Spiel bekommt man so überzeugend gestaltete Fantasiekreaturen zu Gesicht! Schneeumgebungen sind nun zwar nicht unbedingt meine Lieblings-Settings, aber auch hier muss ich lobend anerkennen, dass Capcom die virtuelle Landschaft wieder mit sehr viel Liebe und einem Auge fürs Detail umgesetzt hat. Ich freue mich ganz besonders auf die Koop-Ausflüge ins ewige Eis! Und da ich die Beta verpasst habe, kann ich die erste Begegnung mit Tigrex kaum abwarten.

Oninaki

Genre: Action-RPG
Entwickler: Tokyo RPG Factory
Publisher: Square Enix
Termin: 22.08.2019

Oninaki? Gesundheit! Hinter diesem seltsamen Wort verbirgt sich das neue Werk der Macher von I Am Setsuna und Lost Sphear.

Von: Lukas Schmid

Irgendwann müssen wir alle sterben, manche früher, manche später. Dies ist eine unangenehme Wahrheit, mit der jeder Mensch sich irgendwann einmal auseinandersetzen muss. Schon deprimiert? Nun, dann sei angeraten, einen großen Bogen um Oninaki zu machen. Das beginnt nämlich damit, dass wir auf ein Elternpaar treffen, welches nicht will, dass ihr dahingeschiedener Sohn im Totenreich alleine ist. Ihre Lösung: der Freitod. Und zwar durch unsere Hand. Als wir ihnen ihren makaberen Wunsch erfüllen, wird der Bildschirm schwarz, das Geräusch unserer Klinge ist zu hören und der Spieltitel wird eingeblendet. Zack. Das hat gesessen.

Der Weg ins Jenseits

Oninaki. Die erste Silbe „Oni" kann (laut Internet) grob übersetzt werden mit „Dämon" oder „ruhelose Seele". Das passt, denn wenn Menschen in der Welt des Abenteuers sterben, sind sie nicht einfach weg respektive wandern automatisch ins Totenreich. Nein, sie müssen erst von sogenannten Wächtern dorthin geleitet werden. Und geschieht das nicht beziehungsweise sind die Herzen jener, die in der Welt der Lebenden zurückbleiben, zu sehr mit Trauer erfüllt, so verwandeln sie sich in unbarmherzige Dämonen, auf ewig dazu verdammt, die noch nicht Verstorbenen anzugreifen und ihr altes Ich zu vergessen.

Allgegenwärtiger Tod

Einer dieser die Seelen leitenden Wächter sind wir. In dieser Funktion haben wir auch den trauernden Eltern ihren düsteren Wunsch erfüllt. Worauf die Handlung genau hinauslaufen wird, lässt sich noch nicht genau sagen. Sie wird aber auch uns als Individuum betreffen, sind da doch dieses seltsame Mädchen namens Linne, welches seit unserer Kindheit und offenbar nicht alternd in unseren Gedanken auftaucht, und der Nachtteufel,



Die Kamera ist zwar nicht frei beweglich, allerdings wird die in 3D berechnete Umgebung für Kamerafahrten in Zwischensequenzen genutzt.



Oninaki schreckt nicht vor sehr düsteren Momenten zurück. Wir können uns nicht erinnern, schon einmal in einem Spiel jemandem beim Selbstmord geholfen zu haben.

welcher Seelen bewusst davon abhält, ins Jenseits zu gelangen. Viele Elemente der Handlung entspringen dem JRPG-Einmaleins. So erwarten uns natürlich auch unsere beste Freundin aus Kindheitstagen, ihr gestrenger Vater und andere Figuren und Begebenheiten, die man so schon unzählige Male gesehen hat. Aber eben immer gemischt mit jeder Menge emotional extrem hartem Tobak, der die USK-16-Einstufung auch ohne drastische Gewaltdarstellung sehr nachvollziehbar macht. Unsere erste Mission nach der Zusammenführung des verstorbenen Sohnes mit seinen Eltern führt uns auf die Suche nach einem Selbstmord-Clan und ihrem Anführer. Entgegen der Regeln der Spielwelt haben sich diese das Leben genommen – 30 ruhelose Seelen mit dem Potenzial, sich in Monster zu verwandeln, und wir müssen sicherstellen, dass dies nicht passiert. Dieses Verweben von sehr realen Problemen mit Fantasy-Elementen sieht man in Spielen nicht häufig, gerade in japanischen. Die Handlung und die bedrückende Atmosphäre haben auf jeden Fall reichlich Potenzial.


Das Action-Kampfsystem bringt keinerlei Innovationen mit sich, funktioniert aber gut. Vor allem der Wechsel zwischen den Daemonen sorgt für etwas Abwechslung.

Diesmal in Echtzeit

Spielerisch hingegen wird klassischere, aber ebenfalls vielversprechende Kost geboten. Statt in einer offenen, zusammenhängenden Welt wählen wir die Orte, die wir besuchen wollen, auf einer hübsch gestalteten Übersichtskarte aus. Dort führen uns unsere unterschiedlichen Aufgaben hin, mal Haupt-, mal Nebenmissionen. Gut 30 bis 40 Stunden soll es nach Entwicklerangaben dauern, die Haupthandlung durchzuspielen; will man alles erledigen, sind es noch einmal zehn Stunden mehr. Für ein japanisches Rollenspiel ist das nicht ewig viel, aber in etwa so umfangreich wie schon I Am Setsuna und Lost Sphear zuvor, die ebenfalls vom Entwicklerstudio Tokyo RPG Factory stammen. Ob Oninaki wie die anderen beiden Abenteuer auch zum Budgetpreis angeboten wird, ist hingegen noch nicht bekannt. Sind wir nicht gerade in Städten unterwegs, kaufen Items und plaudern mit NPCs, so verschlägt es uns in deutlich gefährlichere Gebiete. Monster streifen hier umher und es liegt an uns, ihren Existenzen ein Ende zu bereiten. Die rundenbasierten Gefechte der beiden geistigen Vorgänger sind Geschichte, stattdessen finden die Kämpfe genau dort statt, wo wir uns befinden, und laufen komplett in Echtzeit ab. Tatsächlich sind die rein auf unsere Figuren bezogenen Aktionen stark beschränkt – wir können lediglich einen Standardangriff ausführen und uns mit Items heilen. Für alle anderen Aktionen benötigen wir unsere sogenannten Daemonen.


Auf Knopfdruck wechseln wir in das Reich der Toten. Dort treffen wir nicht nur auf andere und stärkere Gegner, sondern müssen auch Rätsel lösen und finden Items.

Der Daemon an meiner Seite

Dabei handelt es sich um spezielle Geister, von denen wir im Kampf bis zu vier mit uns führen und jederzeit zwischen ihnen wechseln können. Einerseits erhalten wir durch sie einen Ausweich-Move, der von Daemon zu Daemon anders ist. Mit dem weiblichen Geist Aisha an unserer Seite etwa können wir eine Art kurzen Sprint ausführen, während der deutlich wuchtigere Zaav es uns ermöglicht, einen Sprung zu vollführen. Was für welche Situation besser geeignet ist, hängt vor allem von den Feinden ab. Bodenwellen müssen übersprungen werden, Flächenattacken entkommt man eher mit dem Sprint. Mit weiteren Daemonen kommen weitere Bewegungsmanöver hinzu. Zusätzlich beeinflusst der gewählte Daemon unsere Bewegungsgeschwindigkeit und die Waffe, die wir schwingen. Um bei den Beispielen Aisha und Zaav zu bleiben: Diese geben uns Schwerter respektive Speere an die Hand, von denen wir nach und nach in Diablo-Manier immer neue Exemplare finden können, wenn auch der Loot-Drop deutlich geringer ausfällt. Spätere Daemonen wie Izana und Will lassen uns Sensen oder Äxte



Nur ausgewählte Szenen sind vollkommen vertont – und dann nur in Japanisch. Meist wird auf leicht animierte Standbilder und Wortfetzen zurückgegriffen.



Ohne Klischees kommt auch Oninaki nicht aus. Natürlich kämpfen wir an der Seite unserer Kindheitsfreundin, natürlich wird mit allerlei Herzschmerz nicht gespart.


Eine offene Spielwelt existiert nicht. Stattdessen reisen wir von einer Übersichtskarte aus zu den verschiedenen Arealen, in denen die diversen Missionen angesiedelt sind.

schwingen. Ebenfalls an Diablo erinnern die aus einer Auswahl an Angriffen wählbaren Attacken der gewählten Daemonen. Diese werden auf bis zu vier Buttons gelegt und dann ausgelöst, wobei sich nach Einsatz erst eine entsprechende Leiste füllen muss, bevor sie wieder verwendet werden können. Und als kleines Risk-Reward-System erwartet uns eine Prozentleiste, die unsere Verbundenheit mit dem gewählten Daemon anzeigt und unsere Angriffe kurzzeitig stärker macht, sobald sie 100 erreicht. Über 100 steigt die Angriffskraft sogar noch weiter, allerdings sinkt proportional dazu unser Verteidigungswert. Riskieren wir bei einem mächtigen Boss also unsere eigene Gesundheit, um dafür härter zuschlagen zu können, oder gehen wir lieber auf Nummer sicher?

Wanderer zwischen den Welten

Das Kampfsystem ist wahrlich nicht sonderlich kreativ, funktioniert aber gut. Man findet schnell in die unterschiedlichen Systeme hinein und dank Loot, verschiedener Talentbäume für unsere Daemonen und anderer Anpassungsmöglichkeiten lässt sich unser Held relativ individuell gestalten. Lediglich der Ausweich-Move zehrte teilweise an unseren Nerven, da er bereits gestartete Aktionen wie Angriffe nicht unterbrechen kann und wir so feindlichen Attacken oft tatenlos zusehen müssen. Hier wäre es schön, wenn wir dynamischer reagieren könnten. Kämpfen wir gerade nicht, erforschen wir die verschiedenen Abschnitte, öffnen Schatzkisten und mehr. Der Clou: Jedes Gebiet existiert in zwei Versionen. Als Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und der Toten können wir jederzeit frei zwischen diesen beiden Realitäten wechseln, inklusive verschiedener Schätze und unterschiedlicher Feinde. Ratsam ist dies allerdings erst, wenn wir in jedem Areal einen besonders markierten Feind erledigt haben, der ein spezielles Portal zum Totenreich enthüllt. Ansonsten ist diese Dimension in Schatten gehüllt und selbst schwache Widersacher erledigen uns mit nur einem Schlag. Was wie ein nettes optisches Gimmick wirkt – und es zugegebenermaßen oft genug auch ist –, hat ab und an auch mehr Bedeutung. Viele Umgebungsrätsel erfordern den geschickten Wechsel zwischen den Welten. So kann es sein, dass ein in der einen Realität verschlossenes Tor in der anderen offensteht oder aber dass in der Welt der Toten ein Portal existiert, welches wir in der Welt der Lebenden nicht sehen können. Zumindest in der Zeit, die wir mit dem Spiel verbringen durften, ließen richtige Kopfnüsse sich noch nicht blicken. Das Potenzial für interessante Umgebungsrätsel ist aber definitiv da und wird im späteren Spielverlauf hoffentlich auch genutzt.

Farbenfrohe Traurigkeit

Einen deutlichen Schritt nach vorne im Vergleich zu I Am Setsuna und Lost Sphear machen die Entwickler, was die Technik des Titels angeht. Nein, ein Blockbuster-Budget stand ihnen auch diesmal definitiv nicht zur Verfügung. Wohl aber erwarten uns anstatt der hübschen, aber simplen und stilistisch von SNES-Zeiten inspirierten Welten der beiden Titel deutlich aufwendiger inszenierte 3D-Areale. Die Kamera ist zwar noch immer nicht frei drehbar, doch in Zwischensequenzen und besonderen Momenten wird auch mal mit hübscheren Kamerafahrten gearbeitet. Auch der Chibi-Look der letzten beiden Titel aus dem Hause Tokyo RPG Factory ist passé. Ein realistischer Stil erwartet uns nach wie vor nicht, aber doch einer, der deutlich mehr Eigenständigkeit mit sich bringt und den Figuren mehr Details ver-

HILFE BEI SUIZIDGEDANKEN

Wenn deine Gedanken kreisen und du daran denkst, dir das Leben zu nehmen, versuche mit anderen Menschen darüber zu sprechen. Das können Freunde oder Verwandte sein, müssen es aber nicht. Es kann für dich natürlich schwer sein, ausgerechnet über dieses Thema mit Menschen zu sprechen, die dir nahestehen. Es gibt eine Vielzahl von Hilfsangeboten, bei denen du – auch anonym – mit anderen Menschen über deine Gedanken sprechen kannst. Das geht telefonisch, im Chat, per Mail oder persönlich.

Telefonseelsorge:
Die Telefonseelsorge ist anonym, kostenlos und rund um die Uhr erreichbar. Die Telefonnummern sind 0 800 / 111 0 111 und 0 800 / 111 0 222. Der Anruf bei der Telefonseelsorge ist kostenfrei und taucht auch nicht auf der Telefonrechnung auf, ebenso nicht im Einzelverbindungsnachweis.

Hilfe im Chat der Telefonseelsorge:
Die Anmeldung erfolgt auf der Webseite der Telefonseelsorge. Den Chatraum kannst du auch ohne vereinbarten Termin betreten, mit etwas Glück ist ein Berater frei. In jedem Fall klappt es mit einem gebuchten Termin.
https://online.telefonseelsorge.de/

Hilfe per E-Mail:
Wenn du lieber schreibst, gibt es auch die E-Mail-Beratung. Auf der Seite der Telefonseelsorge meldest du dich an, hinterlässt deine Nachrichten und liest die Antworten der Berater. So taucht der E-Mail-Verkehr nicht in deinen E-Mail-Postfächern auf.
https://www.ts-im-internet.de/

Hilfe im persönlichen Gespräch:
Wenn du lieber persönlich mit einem anderen Menschen über deine Gedanken sprechen willst, muss das nicht unbedingt ein Arzt oder Psychologe sein. Du kannst dich selbstverständlich an Psychiater, psychiatrische Kliniken oder auch Krankenhäuser wenden. Du kannst dich aber auch an einen Pfarrer, Imam, Rabbiner oder eine andere Vertrauensperson wenden, wenn du den Weg zu einem Psychiater oder Therapeuten scheust. Ärzte unterliegen ebenso wie Psychologen der Schweigepflicht. Für Pfarrer gilt neben dem Beichtgeheimnis das Seelsorgegeheimnis, nach dem einem Seelsorger Anvertrautes als vertraulich gilt.
Bundesweit gibt es eine Vielzahl von Beratungsstellen für Menschen mit Suizidgedanken. Eine Übersicht gibt es auf der Webseite der Deutschen Gesellschaft für Suizidprävention.
https://www.suizidprophylaxe.de/


Unsere Daemonen können wir im Rahmen relativ weitverzweigter Talentbäume nach und nach weiterentwickeln und ihnen auf diese Weise neue Fähigkeiten verpassen.



Immer wieder müssen wir ins Totenreich wechseln, um dort einen Weg zu finden, um voranzukommen. Zumindest zu Beginn des Spiels ist das selten eine Herausforderung.

leiht. Interessant: Prinzipiell ist Oninaki ein ziemlich farbenfrohes Abenteuer, was im krassen Gegensatz zu der düsteren, melancholischen Geschichte steht. Auch die Soundkulisse ist gelungen. Die Musikstücke, die wir zu hören bekamen, waren nicht gerade ohrwurmverdächtig, untermalten das Geschehen aber passend. Auf eine englische oder gar deutsche Synchronisation wurde verzichtet, stattdessen ertönen die Dialoge im japanischen Original. Das passt gut, zumal die Sprecher – so weit wir das beurteilen können – einen guten Job machen. Schade bloß, dass vergleichsweise wenige Momente überhaupt vertont sind. Meistens ist man aufs Lesen angewiesen, dann aber englischer oder deutscher Bildschirmtexte.

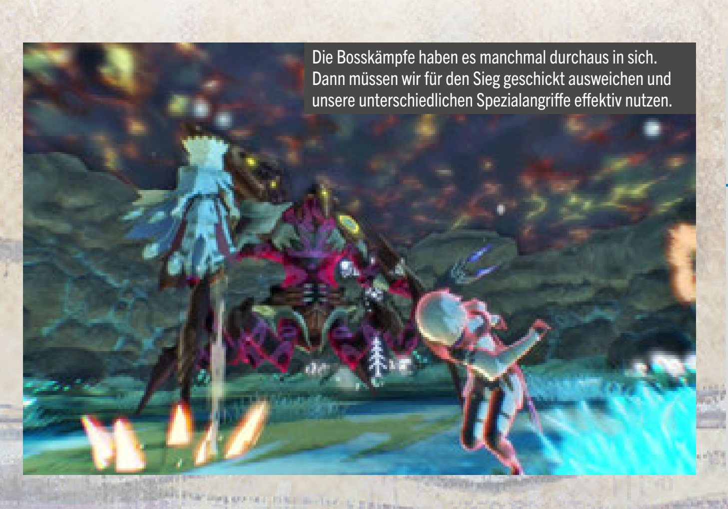


Bis zu vier Daemonen auf einmal können wir mit uns führen und frei zwischen ihnen wechseln. Jedoch werden wir im Spielverlauf noch einige mehr entdecken.

Je nachdem, welcher Daemon an unserer Seite schwebt, wird uns eine andere Waffe in die Hand gedrückt und unsere Bewegungsgeschwindigkeit verändert sich.

Alter Wein in neuen Schläuchen

Das JRPG-Rad neu erfinden wird Oninaki eindeutig nicht. Es setzt bewährte Gameplay-Tugenden aber gut um und vermengt sie mit einer interessanten, wenn auch extrem düsteren Atmosphäre. Zudem ist es den Entwicklern hoch anzurechnen, dass sie sich nach zwei doch sehr ähnlichen Titeln etwas aus ihrer Komfortzone bewegen und hier mit Oninaki neue Elemente und einen stärkeren Fokus auf Präsentation wagen. Von allen Spielen aus dem Hause Tokyo RPG Factory ist dieses hier definitiv das ambitionierteste. Übrigens: Wer Interesse an dem Spiel hat, kann sich eine Demo, welche den Anfang des Abenteuers umfasst, auf seinen Rechner laden; diese umfasst einen Teil der Demo, die auch wir im Vorfeld ausprobieren konnten. Der Spielstand lässt sich sogar übertragen, sollte man sich für den Kauf des Titels entscheiden. Ab dem 22. August 2019 und somit knapp vor dem Erscheinen dieses Heftes ist er auch schon erhältlich. ❑



Die Bosskämpfe haben es manchmal durchaus in sich. Dann müssen wir für den Sieg geschickt ausweichen und unsere unterschiedlichen Spezialangriffe effektiv nutzen.

LUKAS MEINT

„Spannendes Abenteuer mit einer ganz eigenen, depressiven Atmosphäre“

Die extrem düstere Handlung Oninakis überraschte mich beim Anspielen, denn ich war einfach nicht darauf vorbereitet. Aus dem Trailer wusste ich, dass mich hier eine ernste Erzählung erwartet, aber eben nicht, wie schonungslos sie das Thema Tod bearbeiten würde. Ich finde das mutig – hoffentlich gehen die Entwickler aber auch sensibel damit um. Dinge wie Selbstmord erfordern eine Menge Feingefühl, will man sie in einem Unterhaltungsprodukt behandeln. Spielerisch gibt es weniger drastische Elemente zu beachten, wohl aber hatte ich meinen Spaß in den Kämpfen. Der Wechsel zwischen den Daemonen funktioniert gut und die unterschiedlichen Fähigkeiten machen Spaß. Ich freue mich auf jeden Fall auf Oninaki, nachdem mich Lost Sphear nach dem gelungenen I Am Setsuna dann doch eher kaltgelassen hatte!

Iratus: Lord of the Dead

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Unfrozen
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 24. Juli 2019

Von: Maximilian Paffrath & Lukas Schmid

Wir verraten euch, wie sich das rundenbasierte RPG aus dem Hause Daedalic spielt und ob es sich lohnt, einen Blick in die Early-Access-Fassung zu werfen.

Mit Iratus: Lord of the Dead kam am 24. Juli ein neues rundenbasiertes Rogue-like-RPG in die Early-Access-Phase auf Steam. Im Spiel schlüpfen wir in die Rolle des namensgebenden Nekromanten Iratus. Er oder besser gesagt wir haben den Auftrag, ihn aus seiner Gefangenschaft im Kerker zu befreien und zur Weltherrschaft zu führen.

Das Böse erwacht

Bevor ihr in das Spiel startet, müsst ihr erst ein Tutorial absolvieren, in dem euch die grundlegendsten Spielmechaniken erklärt werden. Gerade für Neulinge im Genre ist dies äußerst hilfreich. Nachdem ihr das Tutorial erfolgreich absolviert habt, beginnt ihr Iratus: Lord of the Dead im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade. Vermutlich lassen sich die zwei fortgeschritteneren Stufen erst spielen, nachdem ihr dem Kerker vorher erfolgreich im leichteren Modus entkommen seid. Dies war jedoch bei unserer Spielesession, selbst nach ein paar Stunden, nicht der Fall. Das hat zwei Gründe. Zum einen ist das Spiel schon auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad eine echte Herausforderung und zum anderen sind es zahlreiche Kämpfe, die ihr zu bestreiten habt, um schlussendlich aus dem Kerker zu entkommen.

Minions sind wichtig

Bevor ihr jedoch in einen Kampf ziehen könnt, müsst ihr euch erst eine aus vier Minions bestehende Kampfgruppe zusammenstellen. Dabei könnt ihr anfänglich aus 14 unterschiedlichen Kämpfern wählen. Euch stehen Skelette und Zombies zur Verfügung, die überwiegend physische Attacken ausführen. Magische Wesen, wie zum Beispiel Lich, ermöglichen es euch, eure Gegner zu verzaubern und entscheidend zu schwächen. Eure Aufgabe ist es dabei, eine möglichst ausgeglichene Truppe zusammenzustellen.

Ängstliche Widersacher?

Das liegt vor allem daran, dass eure Gegner neben der klassischen Lebensleiste noch eine zusätzliche Stressleiste haben. Diese Leiste spiegelt den Geisteszustand eurer Gegner wieder. Ist



Die Map ist schön übersichtlich gehalten, sodass wir im Grunde niemals in Gefahr geraten, uns zu verlaufen. Allerlei Icons helfen uns zudem bei der Orientierung.

Wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, könnt ihr im Skill-Tree die verschiedensten Vorteile freischalten und eure Kämpfer auf diese Weise immer stärker machen.

Übernatürliche Wesen versus Menschen, das ist eigentlich eine ziemlich unfaire Auseinandersetzung. Wenn ihr schlau spielt, haben die Menschen nämlich keine Chance.

diese Leiste gefüllt, stellen sich euch eure Feinde bis zum bitteren Ende gegenüber. Wenn der Stressbalken jedoch geleert wird, nimmt die Angst eurer Gegner zu. Dann steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sich eure Kontrahenten schon vor deren eigenem Ableben dazu entscheiden, das Schlachtfeld zu verlassen und so dem sicheren Tod zu entgehen. Auch können eure Gegner ob ihres schwachen Gemütszustands wahnsinnig werden.

Oder starke Gegner?

Denn trotz der Möglichkeit, eure Gegner mental zu schwächen, zeigen sich diese oft unbeeindruckt und kontern ihrerseits mit wirklich starken Attacken. Es lohnt sich also nicht, nur mit Minions in den Kampf zu ziehen, die größtenteils auf magische Buffs und Stressattacken ausgelegt sind. Dann werdet ihr nämlich relativ schnell und schmerzvoll abgeschlachtet. Selbiges geschieht, wenn ihr nur mit Figuren antretet, deren Fokus ganz klar auf physischen Attacken liegt. Baut ihr also nur auf eine bestimmte Klasse, werdet ihr mit Iratus bald wieder ins Reich der Toten geschickt.

Permadeath bringt Taktik!

Bevor dies geschieht, müssen aber erst einmal alle eure Minions vernichtet werden. Da ihr zu Anfang des Spiels acht Minions craften könnt, habt ihr also im schlechtesten Fall immerhin zwei Kämpfe, bevor ihr endgültig das Zeitliche segnet. Stirbt nämlich einer eurer Untergebenen, ist er dauerhaft ausgelöscht. Verliert ihr alle Minions, ist das Spiel vorbei und ihr müsst komplett von vorne starten. Was Iratus dabei zusätzlich herausfordernder macht, ist die Tatsache, dass die Lebensleiste eurer Minions nicht automatisch nach jedem Kampf wieder aufgefüllt wird. Ist eure Leiste nämlich zu Beginn des nächsten Kampfes nur zur Hälfte gefüllt, wird es verdammt schwer, diese Runde zu überleben. Ihr müsst allerdings nicht bis zum Endkampf auf Heilung verzichten. Nach einigen Auseinandersetzungen könnt ihr die Lebenspunkte eurer Kämpfer wiederherstellen.

Keine Chance ohne Craften

Auch ist es unerlässlich, nach gewonnenen Schlachten neue Minions zu craften, um eure Gefolgschaft zu vergrößern und stärker zu machen. Dafür benötigt ihr Ressourcen, die ihr nach den Kämpfen erhaltet. Diese Gegenstände können in ihrer Wertigkeit variieren, sodass ihr mit besseren Ressourcen auch bessere und vor allem stärkere Minions herstellen könnt. Spätestens wenn ihr auf diese Weise einen Kampf gewinnt, den ihr im vorherigen Durchgang noch verloren habt, kommt ein befriedigendes Euch-habe-ich-es-jetzt-gezeigt-Gefühl auf. Das Spiel macht dabei schon jetzt eine gute Figur und das, obwohl es am 24. Juli erst in die Early-Access-Phase eingetreten ist. Nach unserer mehrstündigen Spielesession können wir also für Fans von rundenbasierten Rogue-like-RPGs guten Gewissens eine erste Empfehlung aussprechen. ❑



Dies hier ist euer Reich. Je stärker ihr werdet, desto größer wird es. Bis zum mächtigen Reich ist es aber ein weiter Weg, auf dem viele Schlachten bestritten werden müssen.





MAXIMILIAN MEINT

Ein vielversprechender Titel, der schon im Early Access einiges zu bieten hat.

Für Fans des Genres ist der Titel definitiv einen Blick wert. Und obwohl ich mit dieser Art Spiele bisher nicht sonderlich vertraut war, fasziniert mich Iratus. Der Schwierigkeitsgrad fällt natürlich Rogue-like-typisch etwas härter aus. Das machte sich vor allem daran bemerkbar, dass ich zu Beginn nicht schnell genug neue Materialien zum Craften neuer Minions nachsammeln konnte und die liebevoll zusammengestellte Truppe so des Öfteren sukzessive komplett wegstarb. Dafür gibt es ja den Early Access und die Entwickler können natürlich noch an der Loot-Ausbeute schrauben. Sofern ihr frustresistent seid und auf eine ordentliche Herausforderung steht – oder vielleicht auch mit Darkest Dungeon schon eure Freude hattet, dann solltet ihr unbedingt einen Blick auf Iratus: Lord of the Dead werfen.

Noch ahnt der Gegner nichts von unserer herannahenden Armee – der Wald hält uns verborgen. Hin und wieder lässt sich die KI so auch leicht in eine Falle locken oder ganz austricksen, wenn wir sie aus der Entfernung mit Belagerungswaffen bombardieren.

Fantasy **General 2**

Genre: Strategie
Entwickler: Owned By Gravity
Publisher: Slitherine
Termin: 2019

Von: Sascha Lohmüller

Hexfeld-Strategie ist jetzt nicht unbedingt das hipste Genre – macht aber nix, solange das Spiel taugt!

Beherzt stürmt die schwere Infanterie nach vorne und zermalmt die gegnerischen Rattenmenschen – die stellen kein großes Hindernis dar, schließlich hat der Priester von Handola meine Werlöwen gesegnet. Siegessicher zerschmettert mein Schildkrötendrache auch noch eine Gruppe Baum-Menschen, während meine Flugschlangen einer bereits angeschlagenen Einheit von Samurai den Rest geben. Doch plötzlich bricht eine Gruppe Skelettbogenschützen durch die feindlichen Reihen und dezimiert meine Pegasus-Reiter … Was sich liest wie der schlechte Fiebertraum eines noch schlechteren Fantasy-Autoren ist in Wirklichkeit ein alltägliches Szenario im Hexfeld-Klassiker Fantasy General von 1996. Damals war das Genre noch nicht so nischig wie heute und neben Battle Isle zählten die General-Titel von SSI zu den bekanntesten Vertretern – wenn auch eher die Panzer-Varianten.

Nichtsdestotrotz ist es die Fantasy-Abwandlung, die nun schlappe 23 Jahre später eine Fortsetzung spendiert bekommt. Für die Entwicklung zuständig ist das österreichische Studio Owned By Gravity, als Publisher fungieren die englischen Strategie-Experten von Slitherine. Wir hatten nun die Möglichkeit, eine rund ein Drittel umfassende Preview-Version des Fantasy-Gehexes auszuprobieren. Und … waren etwas überrascht, wie wenig Fantasy erst einmal im zweiten Teil steckt. Starteten wir den ersten Teil noch – je nach gewähltem General – mit Echsenmenschen, Luftkriegern und riesigen Käfern, erwartet uns nun eine etwas gesetztere Fantasy, die an die nordische Mythologie angelehnt ist. Das hat seinen Grund, denn anders als der erste Teil, dessen Story man knapp mit „Der böse General ist da, hau ihn um!" umschreiben kann, wartet FG2 mit einer durchgängigen Hintergrundgeschichte auf. Wir verkörpern den Sohn eines Stammesfürsten, der nach und nach in eine Verschwö-



Statt unterschiedliche Einheiten zu kaufen, rekrutieren wir einen von wenigen Grund-Truppentypen und upgraden diesen dann ganz nach unseren Wünschen in eine bestimmte Richtung.

Neben den Stärken und Schwächen der Truppen müsst ihr auch auf das Terrain achten, Wald etwa hält uns auf, macht uns aber auch unsichtbar, Siedlungen bieten einen Defensiv-Bonus und so weiter.

Greifen wir diese Truppe an, erhält sie gleich doppeltes Defensiv-Feuer durch die angrenzenden Fernkämpfer – und unsere Verluste wären dramatisch hoch, wie man am linken Bildrand sieht.

rung rund um Untote und feindliche Clans verwickelt wird. Entsprechend beschränken sich die Fantasy-Elemente erst mal auf ein paar Fabelwesen (Trolle, Skelett-Krieger) sowie eine Handvoll Zaubersprüche. Dafür treffen wir zwischen den einzelnen Schlachten Entscheidungen, die den weiteren Verlauf der Handlung und unser Ansehen bei unterschiedlichen Fraktionen bzw. Personen beeinflussen. Helfen wir den Trollen oder bekriegen wir sie? Nehmen wir den Weg durch den Spinnenwald oder durch das Tal des verfeindeten Clans? Dadurch fängt Fantasy General 2 den durch die fehlenden unterschiedichen Generäle niedrigeren Wiederspielwert etwas auf. Wie vom Vorgänger gewohnt verwalten wir zwischen den Schlachten unsere Armee und rekrutieren neue Truppen. Dazu benötigen wir nun allerdings nicht nur Gold, sondern oft auch noch drei Ressourcen – Waffen, Rüstungen, flüssiges Mana.

Schlag deine Schlachten!

Am Grundaufbau der Schlachtfelder selbst hat sich nicht viel geändert. Wie im Vorgänger stehen euch eine oder mehrere Startzonen zur Auswahl, in denen ihr eure Truppen positioniert. Der Aufbau der Karte und der Standort der feindlichen Truppen bleiben euch durch den Nebel des Krieges verborgen – dies lässt sich auch anders als im ersten Teil in den Optionen (aktuell) nicht ändern. Runde für Runde zieht ihr danach eure Truppen über die Karte und erfüllt die Missionsziele – mal müsst ihr eine Stadt einnehmen, mal einen NPC sicher ans Kartenende geleiten, mal einfach nur alle Feinde vernichten. Mehr noch als im Vorgänger ist dabei die Formation eurer Truppen wichtig. An vorderster Front sollten Nahkämpfer marschieren, in der zweiten Reihe die Fernkämpfer. Das hat mehrere Gründe. Erstens: Nahkämpfer wie etwa Speertruppen haben einen höheren Defensiv-Wert und können auch noch die Fähigkeit Ansturm, die einen Angriffs-Bonus verleiht, negieren. Fernkämpfer hingegen greifen nicht nur über ein Feld Entfernung an, sondern bieten angrenzenden Verbündeten auch Defensiv-Feuer, sofern diese attackiert werden – sind dafür aber anfällig gegenüber Infanteristen. Plänkler wiederum greifen zwar aus der Ferne an, bieten aber keine Defensiv-Unterstützung. Bis man all diese Stein-Papier-Schere-Elemente sowie diverse Terrain-Gegebenheiten, Unterstützungs-Zauber oder Helden-Auren verinnerlicht hat, vergeht einige Zeit. Wichtig ist es dennoch, denn wie schon im Vorgänger sind einmal besiegte Truppen endgültig verloren – ärgerlich, wenn diese schon reichlich Erfahrung gesammelt hatten. Alles in allem fällt Fantasy General 2 in dieser Hinsicht noch einmal kniffliger aus als Teil 1. Eine Mechanik, mit der wir hingegen noch nicht ganz warm geworden sind, ist die Beute: Mit jeder Runde sinken die verbleibenden Reichtümer auf der Karte – ganz gleich ob in Höhlen, Ruinen oder feindlichen Städten. Doch nur wer hier reichlich einsackt, hat genug Ressourcen, um seine Armee zu unterhalten und aufzurüsten. Dadurch spielt sich FG2 eine ganze Spur gehetzter als der erste Teil. ❏



Die Geschichte wird in Textfeldern erzählt und stellt uns oft vor mal mehr, mal weniger wichtige Entscheidungen.

SASCHA MEINT



„Vielversprechende Hexfeld-Strategie mit einigen Schwächen – und wenig Fantasy."

Als alter Mordra- oder Krell-Spieler fehlt mir im neuen Fantasy General ein wenig die Fantasy. Ich hatte mich eigentlich gefreut, wieder ein bunt gemischtes Heer aus Fabelwesen in die Schlacht zu schicken. Nach mehreren Spielstunden bestand meine Armee aber immer noch aus zig Wikingern und drei Trollen – schade. Dafür machen die Schlachten Laune wie eh und je und bieten noch einmal mehr Tiefgang wie im ohnehin schon nicht unbedingt leichten Vorgänger. Eine der Karten musste ich bestimmt fünf-, sechsmal mit unterschiedlichen Taktiken angehen, bis ich mit annehmbaren Verlusten als Sieger vom Feld schlich. Das Beutesystem hingegen taugt mir so gar nicht, da es mir viel zu oft zu hohes Risiko abverlangt – auf der einen Seite brauche ich jedes Goldstück, um meine Armee auszubauen, auf der anderen Seite wird schnelles Vorpreschen bestraft. Das passt nicht.

The Sojourn

Genre: Adventure
Entwickler: Shifting Tides
Publisher: Iceberg Interactive
Termin: 20.09.2019

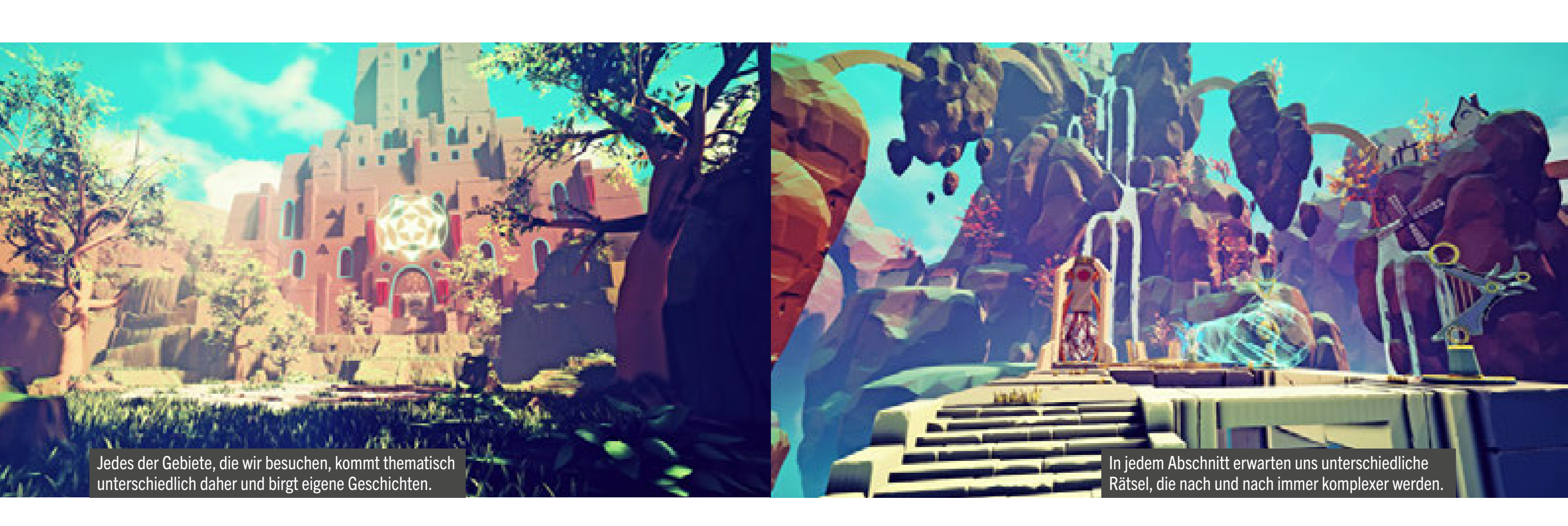
Ihr seid Liebhaber ruhiger, atmosphärischer Ego-Puzzler? Dann könnte auch The Sojourn etwas für euch sein! Wir bekamen Besuch von den Entwicklern und konnten ausführlich in den Titel hineinspielen.

Von: Lukas Schmid

Eine mysteriöse Welt voller Rätsel. Wir in Gestalt eines Protagonisten aus der Ego-Perspektive, der sich in dieser Welt wiederfindet. Unsere Aufgabe: Eine Kopfnuss nach der anderen knacken, um von einem Areal zum nächsten zu gelangen und das Geheimnis hinter der Welt zu lösen. Nun, von welchen Ego-Perspektive-Puzzler der letzten Jahre reden wir hier wohl? Die Wahrheit ist, dass diese Beschreibung auf einen Gutteil davon zutrifft. Mit The Witness, The Talos Principle oder Obduction hat sich in den vergangenen Jahren und wohl ausgehend von Portal ein Adventure-Subgenre entwickelt, nicht unähnlich den vielgescholtenen Walking-Simulatoren, aber mit deutlich mehr spielerischem Gehalt. Hier gilt es eben nicht nur, die Atmosphäre aufzunehmen und mal mit, mal ohne Dialoge und Monologe die Hintergründe der Situation, in der wir ums befinden, zu verstehen zu versuchen. Nein, zusätzlich müssen allerlei knifflige Knobeleien gelöst werden.

Stumme Stimmung

The Sojourn geht den Dialog- und Monolog-freien Weg. Wir finden uns in einer Welt wieder, die vom Spiel zwischen Licht und Schatten geprägt ist. Hübsch sieht sie aus, die Umgebung, durch die wir uns bewegen. Versehen mit einem bunten, großflächig texturierten und sanft beleuchteten Comic-Stil, erstrahlt hier eine fremdartige Umgebung, jedoch mit allerlei bekannten Elementen um uns herum. Zunächst wandern wir durch eine Art verfallene Stadt, später warten unter anderem eine Art riesige Bibliothek und eine verlassene Schneelandschaft auf uns. Wir sind



Jedes der Gebiete, die wir besuchen, kommt thematisch unterschiedlich daher und birgt eigene Geschichten.

In jedem Abschnitt erwarten uns unterschiedliche Rätsel, die nach und nach immer komplexer werden.


Von dieser mysteriösen Bibliothek aus gelangen wir zu verschiedenen Levels voller herausfordernder Rätsel.


Der Stil des Spiels ist eher simpel gehalten. Das ist jedoch eine bewusste Entscheidung und passt zur Atmosphäre.

alleine, lediglich seltsame Statuen in Menschenform, die in Positionen des Alltags festgefroren sind, säumen unseren Weg. Untermalt wird das Geschehen von sanften, unaufdringlichen Melodien, noch häufiger jedoch lediglich von Umgebungsgeräuschen.

Welt des Wunderns

Insgesamt vier Kapitel, jeweils unterteilt in zahlreiche Abschnitte respektive Levels, erwarten uns, die sich atmosphärisch allesamt voneinander unterscheiden sollen. Warum wir hier sind, was passiert und was unser Ziel ist, müssen wir uns selbst zusammenreimen; durch die Beobachtung unserer Umgebung, durch Schlussfolgerungen, die wir aus den Benennungen der Kapitel und den Ereignissen um uns herum ziehen. Schlussendlich läuft alles auf die eigene Interpretation hinaus, darauf, was man aus dem Spiel mitnehmen will; Lücken sollen laut den Entwicklern bewusst nicht geschlossen werden. Bewegen wir uns durch eine Allegorie auf Leben und Tod? Durch eine Metapher auf die menschliche Existenz in all ihren Facetten? Oder erforschen wir die Depression des Protagonisten oder der Protagonistin? Das zu entscheiden, steht uns frei. Wie gut dieser Ansatz funktioniert und ob die Welt und die angedeutete Handlung hochwertig genug sind, um uns bei der Stange zu halten, werden wir erst erfahren, wenn The Sojourn am 20. September für PC und PS4 erscheint. Beim Anspielen wirkten die Stimmung und die erzählerischen Hintergründe zumindest schon hochwertig.

Im Dunkeln ist gut puzzeln

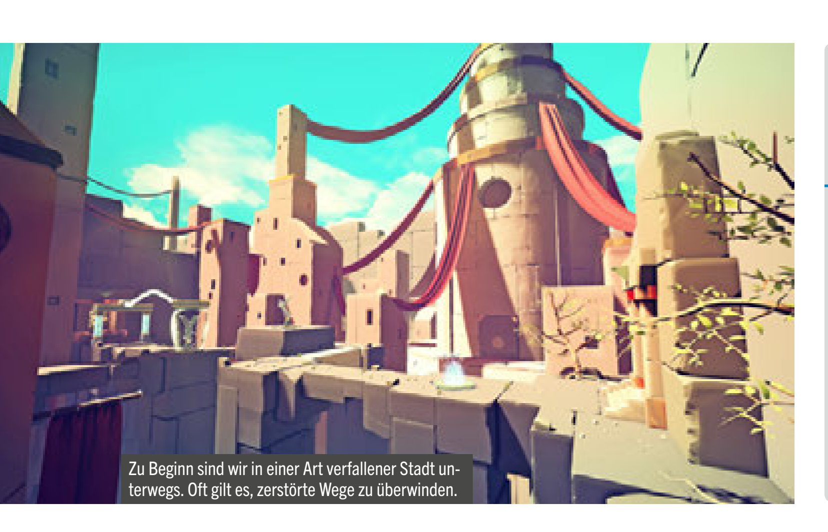
Spielerisch wird relativ bekannte, aber kompetent gemachte Kost geboten. Viel zu beachten gibt es bei der Steuerung nicht. Wir können uns lediglich bewegen – ein Sprintbutton existiert nicht –, mit einem Knopf Dinge in Reichweite betätigen respektive aufnehmen und mit einem weiteren Button bestimmte Objekte in der Ferne aktivieren. Das prägendste Element ist der Wechsel zwischen Licht und Schatten. Befinden wir uns auf bestimmten Plattformen, können wir auf Knopfdruck zu einer düsteren Version der Welt wechseln, in der manche Objekte existieren, die es in der anderen Dimension nicht gibt, oder in der Türen geöffnet oder verschlossen sind und umgekehrt. Allerdings können wir uns in dieser Realität nur über eine gewisse Distanz hinweg fortbewegen, bevor wir wieder in die helle Welt zwangsversetzt werden. Nach und nach kommen immer weitere Spielelemente hinzu. Schon bald etwa treffen wir auf spezielle Statuen, mit denen wir in der dunklen Welt aus der Ferne den Platz tauschen können, Lichtharfen, die Plattformen entstehen lassen, solange ihr Spiel erklingt, oder Bodenplatten, welche die Objekte kopieren, die wir auf ihnen platzieren. Auch die eine oder andere optionale Rätselei erwartet uns, deren Lösung mit einem Dokument mit weiteren Hintergründen zur Spielwelt belohnt wird.

Eines nach dem anderen!

Abgesehen von kurzen Tutorial-Einblendungen, die uns als Hilfestellung dienen, liegt es an uns, die Funktionsweise der meisten Objekte selbst zu erschließen. Da ist es ganz gut, dass zumindest in den frühen Stunden des nach Entwicklerangaben etwa zehnstündigen Adventures die einzelnen Rätselelemente nur bedingt gemischt und wir somit langsam an sie herangeführt werden. Später freilich soll dies nicht mehr der Fall sein und wir müssen unsere grauen Zellen deutlich intensiver nutzen. Zudem werden die etablierten Regeln auch immer wieder kurzzeitig auf den Kopf gestellt beziehungsweise umgemodelt, sodass wir etwa länger in der dunklen Welt unterwegs sein können, dafür aber auf andere Hindernisse achten müssen. Ganz einfach ist The Sojourn aber auch im frühen Spiel schon nicht – auch hier ist es unabdingbar, immer wieder um die Ecke zu denken.

Entspannte Rätselreise

Einen Game-over-Bildschirm gibt es allerdings nicht und fallen wir in einen Abgrund, werden wir einfach wieder oben abgesetzt. Den größten Stress stellen Rätsel dar, in denen wir Aufgaben innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens lösen müssen, etwa während des Erklingens einer Harfe. Konsequenzen, wenn wir einen zweiten, dritten oder 20. Versuch unternehmen müssen, gibt es aber keine. The Sojourn ist also ein sehr entspanntes Erlebnis. Ob es qualitativ mit den ganz Großen des Puzzle-Genres mithalten kann, bleibt abzuwarten. Gute Kost für Fans dieser Art Spiele sollte es aber auf jeden Fall bieten. Wer sich einen Kauf überlegt, sollte übrigens wissen, dass The Sojourn wie so viele Spiele in letzter Zeit den Weg der Epic-Games-Store-Exklusivität geht. Für ein Jahr werden PC-Knobler ausschließlich über Epics Downloadshop Zugriff auf den Titel haben. Erst danach wird er auch via Steam verfügbar sein. ❏


Zu Beginn sind wir in einer Art verfallener Stadt unterwegs. Oft gilt es, zerstörte Wege zu überwinden.

LUKAS MEINT

„Ein schön gemachter Rätselspaß, an dem ich ziemlich sicher Freude finden werde."

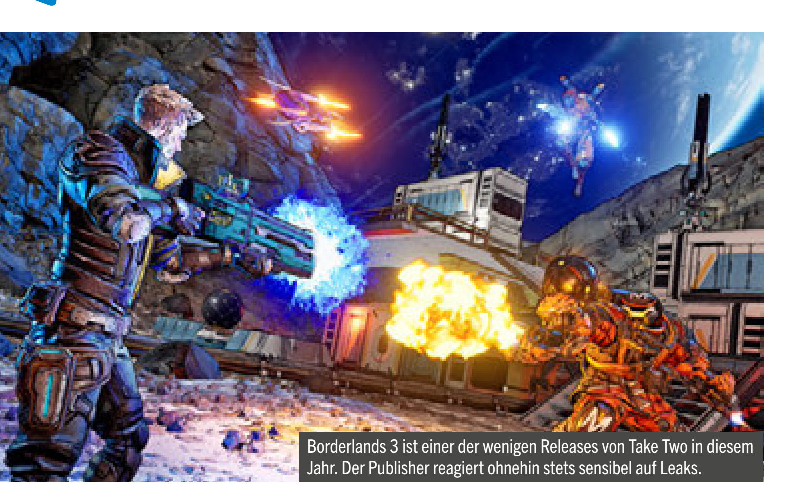
Im Kern ist The Sojourn ein simpler Spaß. Tatsächlich stehen die verschiedenen Puzzle-Elemente oft für sich, erst im späteren Verlauf sollen unterschiedliche Arten von Kopfnüssen direkter verwoben werden. Und trotzdem stand ich beim Anspielen des Öfteren orientierungslos da und benötigte erste einige Minuten, bevor es „Klick" machte und ich die Lösung für eine Knobelei vor Augen hatte. Das liegt wohl primär an der Tatsache, dass The Sojourn einem kaum Marker gibt, also anzeigt, an welcher Stelle man sich befinden sollte, damit man jenen Effekt auslöst oder jenes Objekt richtig platzieren kann. Das ist sehr positiv, denn dadurch fühlt es sich noch befriedigender an, wenn man ein Rätsel schlussendlich gelöst hat. Ich freue mich auf jeden Fall auf den Titel, auch wenn ich inzwischen des „Atmosphäre über Handlung"-Ansatzes in Spielen dieser Art ein wenig überdrüssig bin. Das soll mich aber nur bedingt davon abhalten, Spaß mit The Sojourn zu haben.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

BORDERLANDS 3

Take Two setzt Privatermittler auf Streamer an



Borderlands 3 ist einer der wenigen Releases von Take Two in diesem Jahr. Der Publisher reagiert ohnehin stets sensibel auf Leaks.

Der bekannte amerikanische Youtuber SupMatto hat ein Video veröffentlicht, in dem er darüber erzählt, wie zwei Privatermittler bei ihm zu Hause aufgetaucht seien, um ihn zu geleaktem Borderlands-3-Material zu befragen. Die Ermittler gaben an, im Auftrag von Take Two gehandelt zu haben. SupMatto bestätigte in dem Video, dass er Informationen zu Borderlands 3 weitergab, die nicht offiziell veröffentlicht wurden. Er sei jedoch auf ehrlichem Wege zu den Infos gekommen, die zudem auch an anderer Stelle veröffentlicht worden wären.

SupMatto erläuterte in seinem jüngsten Video, dass „am 29. April der offizielle YouTube-Kanal zu Borderlands die Enthüllung der Twitch-Erweiterung veröffentlichte. Wir waren alle begeistert und die Namen der Testkonten wurden in diesem Video enthüllt, wie wir jetzt erfahren haben. Das wurde nicht von mir gefunden, sondern auf verschiedenen Plattformen wie Reddit und Social-Media-Plattformen gepostet – so wurde ich darauf aufmerksam gemacht. Einige von uns haben beschlossen, diesen Berichten zu folgen, einfach nur weil wir es konnten.“

Publisher Take Two, der Borderlands 3 unter dem Label 2K Games vermarktet, sieht die Sache allerdings anders. Gegenüber IGN gab ein Sprecher von Take Two an, dass SupMatto nicht einfach so über die Informationen gestolpert sei. Das Unternehmen werfe dem Streamer vor, Twitch-Sicherheitslücken genutzt zu haben, um an die geheimen Infos zu gelangen. Dies sei das Ergebnis von inzwischen fast einjährigen Ermittlungen. „Take Two und 2K nehmen die Sicherheit und Vertraulichkeit von Geschäftsgeheimnissen sehr ernst. Die Maßnahme, die wir ergriffen haben, ist das Ergebnis einer 10-monatigen Untersuchung und der Historie dieses Content Creators, der von der Verletzung unserer Richtlinien, der Veröffentlichung vertraulicher Informationen über unser Produkt und der Verletzung unseres Urheberrechts profitiert“, sagte ein Unternehmenssprecher. Wie berichtet wird, hat SupMatto nicht offiziell veröffentlichte Infos zu Borderlands 3 über ein Abo-Modell gegen eine monatliche Gebühr von 5 US-Dollar verkauft.

Take Two nahm überdies Stellung zu SupMattos neuestem Video: „Die Informationen, die er über die Situation [in seinem neuen Video] teilt, sind unvollständig und in einigen Punkten unwahr. Viele seiner Handlungen waren nicht nur illegal, sondern wirkten sich auch negativ auf die Erfahrungen anderer Content Creator und unserer Fans aus, die sich auf das Spiel freuen.“

Info: https://borderlands.com

QUANTIC DREAM

Alle Titel erscheinen zum Launch auf mehreren Plattformen

Quantic Dream, Entwickler von Playstation-Hits wie Heavy Rain, und Detroit: Become Human, löst sich von Sony und wird künftige Titel bereits zum Launch für mehrere Plattformen veröffentlichen. Diesen Schritt gab Studio Head David Cage in einem Interview bekannt: „Quantic Dream entwickelt nicht mehr exklusiv für irgendeine Plattform“, sagte Cage gegenüber Dualshockers. Zwar schränkte Cage ein, dass man zeitliche Exklusivdeals für einzelne Titel nicht strikt ausschließen wolle. Doch eine generelle Bindung an eine Plattform, wie sie seit 2010 in Bezug auf Playstation-Systeme bestand, soll es nicht mehr geben. Seit Heavy Rain, das im Jahre 2010 für die PS3 erschien, veröffentlichte Quantic Dream jeden Titel zum Launch für Playstation-Konsolen. Beyond: Two Souls kam 2013 ebenfalls für die PS3, Detroit: Become Human 2018 für die PS4. Inzwischen sind die Titel auch für PC erhältlich oder erscheinen im Falle von Detroit im Herbst dieses Jahres.

David Cage nannte auch die Gründe, warum man sich zu diesem Schritt entschlossen habe: „Nachdem wir 12 Jahre lang ausschließlich mit Playstation-Systemen gearbeitet hatten, dachten wir, es sei der richtige Zeitpunkt für uns, Taten sprechen zu lassen.“ Durch Multiplattform-Releases könne das Studio mehr Spieler auf der Welt erreichen. Dies war schon lange der Wunsch von David Cage, der bereits im Jahre 2013 forderte, dass die Spieleindustrie Titel für die breite Masse entwickeln solle, mit interaktiven Spieleerfahrungen für Erwachsene.

Im Januar erwarb das chinesische Technologieunternehmen Netease eine Minderheitsbeteiligung an Quantic Dream und gab dem Studio die Möglichkeit, seine Mitarbeiterzahl zu erhöhen und mit der Veröffentlichung eigener Spiele zu beginnen. Quantic Dream portierte und veröffentlichte danach drei seiner neuesten Spiele für den PC: Beyond: Two Souls (Test in dieser Ausgabe) und Heavy Rain sind bereits über den Epic Games Store erhältlich, Detroit: Become Human folgt im Herbst dieses Jahres.

Info: www.quanticdream.com/en/



Künftig müssen PC-Zocker nicht mehr länger auf den Launch eines Quantic-Dream-Titels warten.

Webbasierte vollautomatische Installation

So einfach kann eine Linux-Installation sein!

TUXEDO Computers arbeitet mit einer WebFAI und spart Nutzern Zeit



Was ist eine FAI?

TUXEDO Computers nutzt eine FAI, eine Fully Automatic Installation, bei seinen Geräten in der Fertigung und bei Kunden, sodass sie ganz einfach und unabhängig eine Linux-Installation exakt so vornehmen können, wie es bei TUXEDO Computers geschieht. Auf einem USB-Stick, der jeder Bestellung beiliegt, stehen zur Auswahl alle Distributionen sowie verschiedene Desktopoberflächen, die auch im Onlineshop zur Auswahl stehen. Systeme werden nach ein paar Minuten installiert und vollständig nach den Bedürfnissen konfiguriert, ohne dass das System beaufsichtigt werden muss.

Wie funktioniert die Installation über TUXEDO WebFAI?

Nutzer brauchen dazu ein TUXEDO Computers Gerät, weil nur hier die TUXEDO WebFAI funktioniert und erkannt wird. Außerdem den WebFAI-USB-Stick, der der Bestellung beiliegt und ein Netzwerkkabel ins Internet. Gegebenenfalls noch einen USB-zu-LAN-Adapter, falls das Notebook über keinen eigenen LAN-Anschluss verfügt.

Wichtig ist, dass vorhandene Daten vorher gesichert werden müssen, da alle im Rechner eingebauten Festplatten werden gelöscht werden. Das gilt auch für alle nicht benötigten USB-Sticks, USB-Festplatten bzw. USB-Speicher – diese müssen vorher entfernt werden. Die Installation läuft vollautomatisch ab, es gibt später keine Möglichkeit einzugreifen.

Für die WebFAI wird UEFI benötigt. Sofern nichts am BIOS verändert wurde, muss hier auch nichts umgestellt werden. Sollte UEFI deaktiviert sein, muss es wieder aktiviert werden. Dann Netzwerkkabel mit Internetzugang und den USB-Stick an das gewünschte Gerät anstecken. Sofort nach dem Einschalten ESC, F7, F10 oder F11 (variiert je nach Gerät) gedrückt halten, bis sich das Boot-Menü öffnet.

Hier wählt der Nutzer den USB-Stick zum Starten aus. Danach erscheint ein Auswahlmenü mit den Distributionen: Auswählen, Enter drücken und warten. Da ca. 1,5 bis 2,0 GB an Daten aus dem Internet heruntergeladen werden müssen, dauert die Installation abhängig vom Internetanschluss ca. 20 bis 120 Minuten. Nach einigen Minuten schaltet sich der Bildschirm ab. Per "Alt"-Taste kann er wieder reaktiviert werden – die Installation läuft unabhängig davon weiter. Ist die Installation fertig gestellt, erscheint "Press to reboot" am unteren Bildschirmrand und die Installation ist fertig. Nach dem Neustart können nun Sprache, Region, Tastaturbelegung, Benutzername und Passwort ausgewählt werden. Nach erstem Login und erneutem Neustart steht das gesamte System zur Verfügung; das WLAN nach einem weiteren Neustart.

Sollten der Nutzer unsicher sein oder eine Frage zu den Daten haben, steht das TUXEDO Computers Supportteam gerne telefonisch oder per E-Mail helfend zur Seite.

Um einen Eindruck vom Ablauf der WebFAI zu bekommen, lohnt sich ein kurzer Blick in unsere Live-Demo auf unserer Website http://webfai.de

STEAM

Mehrere Sicherheitslücken

Sicherheitsexperte Vasily Kravets machte Anfang August eine Sicherheitslücke im Steam-Client öffentlich, der die Übernahme des Clients ermöglicht. Eine Woche später reagierte Valve, jedoch nicht zur Zufriedenheit des Experten. Er bekamt lediglich die Antwort, dass ein Patch hierfür unmöglich umzusetzen sei. Da es sich aber um eine so schwere Sicherheitslücke handelte, machte Kravets sie öffentlich, um Valve zum Handeln zu zwingen. Auch Sicherheitsexperte Matt Nelson entdeckte dieses Leck und meldete es an Valve, nur um dieselbe Antwort wie Kravets zu bekommen. Nachdem die Sicherheitslücke aber öffentlich bekannt war, reagierte Valve und lieferte einen Patch für den Steam-Client. Doch sowohl Kravets als auch Nelson prangern nun an, dass dieser Patch nicht das gesamte Problem behoben habe. Es soll noch weitere Lecks geben, durch welche Hacker DLL-Dateien des Steam-Clients austauschen und diesen übernehmen könnten. Valve wird nun vorgeworfen, sich nur halbherzig um Meldungen bezüglich Sicherheits-Lecks zu kümmern.

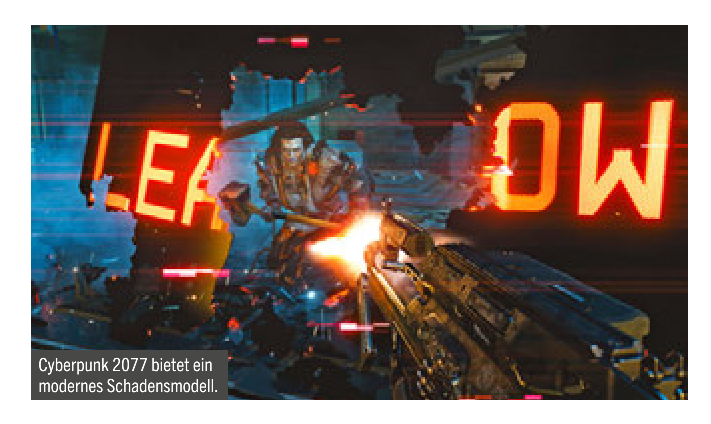
Info: https://store.steampowered.com/



Reagiert Steam nicht angemessen auf gemeldete Sicherheitslücken?

CYBERPUNK 2077

Kartenspiel-Ableger



Cyberpunk 2077 bietet ein modernes Schadensmodell.

Das heiß erwartete Action-Rollenspiel Cyberpunk 2077 erhält einen Kartenspiel-Ableger. Entwickler CD Projekt Red hat für Cyberpunk 2077 Afterlife: The Card Game ein innovatives System für das Kartenziehen entworfen. Wie genau dieses System aussehen soll, wurde allerdings noch nicht verraten. Auch das Gefühl des Fortschritts, das wohl viele mit Rollenspiel-Design verbinden, soll ins Kartenspiel einfließen: Überleben eure Rekruten, steigen sie im Rang auf und können ihre Erfahrung an neue Frischlinge weitergeben. Da sich Cyberpunk 2077 bewusst an das Pen-and-Paper-Rollenspiel Cyberpunk 2020 anlehnt, kommen Vorstöße in ein Kartenspielformat nicht überraschend. Außerdem hat das Studio mit dem Witcher-3-Kartenspiel Gwint: The Witcher Card Game ja schon Erfahrung gesammelt. Erscheinen soll Cyberpunk 2077 Afterlife: The Card Game im kommenden Jahr.

Unterdessen haben die Cyberpunk-Macher einen neuen Screenshot veröffentlicht, der einige zerstörbare Elemente des Action-Rollenspiels zeigt – siehe Bild oben. So lassen sich Wände durch Waffenbeschuss in Schutt und Asche legen.

Info: www.cyberpunk.net

FIFA 20

Neue Spielmodi, Mystery Ball, maximale FUT-Chemie, Volta

Wie EA Sports jüngst bekanntgab, wird FIFA 20 einige neue Spielmodi zu bieten haben, die für zusätzliche Abwechslung sorgen: King of the Hill dürfte vor allem bei denjenigen Spielern gut ankommen, die ihre Gegner gern mit sehenswerten Tricks und Dribblings ausspielen. Ebenfalls neu bei FIFA 20: Mystery Ball. Das kann man sich als eine Art Chaos-Mode vorstellen, denn hier verändern sich die Balleigenschaften ständig. So kann es vorkommen, dass euer Spieler plötzlich extrem starke Schüsse abgibt, herausragende Dribblings vollführt oder unrealistisch schnell rennt. Die neuen Spielmodi sind in FIFA 20 Ultimate Team, bei Anstoß und in den Pro Clubs verfügbar.

Speziell für FIFA 20 Ultimate Team gibt es noch zwei weitere Modi: Tausch und Max Chemie. Bei Tausch werden bei Spielstart drei zufällige Spieler aus eurem Team mit der gegnerischen Mannschaft getauscht. In Max Chemie wiederum könnt ihr euer Traumteam zusammenstellen, ohne dabei auf Chemie-Werte achten zu müssen.

Das Team von EA Sports hat auch frische Details zum neu angekündigten Street-Modus Volta veröffentlicht. Fans der Fußballsimulation dürfen sich dabei unter anderem auf zahlreiche Spielmodi, Spielfelder an verschiedenen Locations und Variationen für ihren Charakter freuen. So wird es beispielsweise einen Storymodus geben, der euch durch die neue Welt von Volta führen wird. Ein weiterer Modus ist die Volta-Tour, bei der ihr die zahlreichen Schauplätze im Spiel besucht. Insgesamt 13 Locations werden zum Launch von Volta in FIFA 20 zur Verfügung stehen. Darunter befinden sich Städte wie Paris, Berlin, Tokio, Amsterdam, New York, Kapstadt und mehr. Natürlich wird es auch einen Online-Modus geben, bei dem ihr euch mit anderen Spielern messen könnt, um in die nächste Division aufzusteigen.

Auch der Karriere-Modus erhält frische Features. Spieler haben neue Anpassungsmöglichkeiten, um einen Manager nach ihren optischen Vorstellungen zu entwerfen. Dabei sollen Änderungen von Körper- und Hauttyp sowie Kleidung und Frisuren für mehr Individualität sorgen. Erstmals in der FIFA-Reihe dürft ihr auch einen weiblichen Manager erstellen. Die Outfits eures Managers können während einer Saison beliebig geändert werden.

Wie sich FIFA 20 spielt, erfahren wir spätestens zum Release am 27. September. Mitglieder von EA Access erhalten sogar eine Woche früher Zugriff auf den Titel. Außerdem soll ab Mitte September eine Demo zum Download bereitstehen.

Info: www.ea.com/de-de/games/fifa/fifa-20



Der Volta-Streetmodus besticht durch einen großen Umfang. 13 Schauplätze hat EA Sports extra hierfür gebastelt.



WILD IM WALD
VOLLE KANNE
AN DIE TANNE!
DIE TIERISCH ABGEFAHRENE SHOW
AB MONTAG 16.9. 21:15
UND BEI TVNOW
II
RTL
Wild im Wald
rtl2
rtl2.de
RTL2.DE/WILDIMWALD

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



ANDREAS SZEDLAK

EFOOTBALL PES 2020

„PES hat mein Fußball-Herz vollends zurückerobert!“

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 10. September 2019

Das neue PES lockt nicht nur mit Lizenzen von Bayern München, Juventus Turin und FC Barcelona, auch das Gameplay wurde weiter verfeinert.

Ich hab ausgiebig die Demo von eFootball PES 2020 gespielt – an den sperrigen Titel hab ich mich immer noch nicht gewöhnt. Schon im letzten Jahr bin ich nach langjähriger Abstinenz von FIFA zurück zu PES gewechselt. Ich habe diesen Wechsel nicht bereut. Mir gefällt das realistische, herausfordernde Gameplay von PES einfach besser als das für meinen Geschmack zu simple Spiel bei FIFA. Auf die ganzen Modi und Karrieren pfeife ich ohnehin. Ich zocke ein Fußballspiel ausschließlich online, weil ich den Wettkampf mit menschlichen Spielern liebe. Dass ich in der Demo von PES 2020 online zocken darf, hat mich daher sehr gefreut, auch wenn es in der Probierversion natürlich noch kein Lizensystem gibt.

Überzeugt hat mich auch in diesem Jahr das Gameplay. Zum Beispiel fangen Spieler Pässe noch besser ab, vor allem, wenn sie aus einer bedrängten Situation heraus erfolgen. Dass mein Zuspiel weniger genau ist, wenn ein Gegner an mir zerrt und ich nicht im Gleichgewicht bin, ist realistisch. Und diesen Realismus mag ich so an PES. Sich durch die komplette Abwehr zu dribbeln, ist somit ebenso wenig von Erfolg gekrönt wie Flanken aus dem Halbfeld. Stattdessen muss ich mir Gedanken machen, wie ich meinen Gegner ausspielen und zu Torchancen kommen will und kann nicht einfach mit dem Kopf durch die Wand. Allerdings ist PES 2020 längst nicht perfekt. So pfeifen die Schiedsrichter fast jeden intensiven Zweikampf ab und beurteilen die Situation auch schon mal falsch. Daran wird allerdings bereits gearbeitet, wie uns die PES-Macher mitgeteilt haben.



Wie präzise ein Zuspiel erfolgt, hängt auch davon ab, ob man den Pass aus der Bedrängnis abgibt.



DAVID BENKE

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

„Ancestors ist definitiv nichts für bibeltreue Gamer.“

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Panache Digital Games
Publisher: Private Division
Termin: 27. August 2019

Mit seinem neuen Werk entführt uns Assassin's-Creed-Schöpfer Patrice Désilets zurück zur Geburtsstunde der Menschheit.

Will man sich mal ordentlich zum Affen machen, dann gibt es diverse Möglichkeiten. Man kann sich beispielsweise auf der Firmenfeier betrinken, die Frau des Arbeitskollegen anbaggern und schließlich dem Chef auf die Schuhe kotzen. Oder man entscheidet sich für die weitaus weniger riskante Variante und greift im kommenden Monat einfach bei Ancestors: The Humankind Odyssey zu. Das gibt euch schließlich ebenfalls die Chance, in die haarige Haut eines Primaten zu schlüpfen. Mit dem versucht ihr dann, im urzeitlichen Dschungel anno 10 Millionen vor Christus zu überleben, einen Clan aufzubauen und so die menschliche Entstehungsgeschichte noch einmal zu durchlaufen. Dafür kombinieren die Macher von Panache Digital Games klassische Survival-Gameplay-Elemente wie Kämpfen, Essen und Schlafen mit einem interessanten Erkundungskonzept: In der herrlich grünen Open World könnt ihr euch frei bewegen und mithilfe eurer Sinne allerhand Dinge entdecken – seien es nun neue Nahrungsmittelquellen, Werkzeuge oder tödliche Gefahren. So erhaltet ihr stetig neues Wissen und neue Fähigkeiten, die ihr dann an die nächste Generation weitervererbt. Quasi Evolution in Eigenregie. Von der wirklich außergewöhnlichen, aber auch sehr ambitionierten Idee konnte ich mir bereits während eines Anspielevents im April ein grobes Bild machen. Nun bin ich aber wirklich gespannt, wie das fertige Spiel aussieht. Und ob meine Befürchtung, der Titel könnte mit seinem Mangel an Führung und dem gleichzeitigen Übermaß an Möglichkeiten zu sehr überfordern, tatsächlich gerechtfertigt ist.



Wo kommen wir her, wo gehen wir hin? Ancestors beschäftigt sich intensiv mit der Entstehungsgeschichte des Menschen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Control
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Remedy Entertainment
Hersteller: Remedy Entertainment
Termin: 27. August 2019

Gears 5
Genre: Action
Entwickler: The Coalition
Hersteller: Microsoft
Termin: 10. September 2019

FIFA 20
Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 27. September 2019

Grid
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 11. Oktober 2019

The Outer Worlds
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019

eFootball PES 2020
Genre: Sportspiel
Entwickler: PES Productions
Hersteller: Konami
Termin: 10. September 2019

Borderlands 3
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 13. September 2019

Ghost Recon: Breakpoint
Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Paris
Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Oktober 2019

Call of Duty: Modern Warfare
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision
Termin: 25. Oktober 2019

Star Wars Jedi: Fallen Order
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019



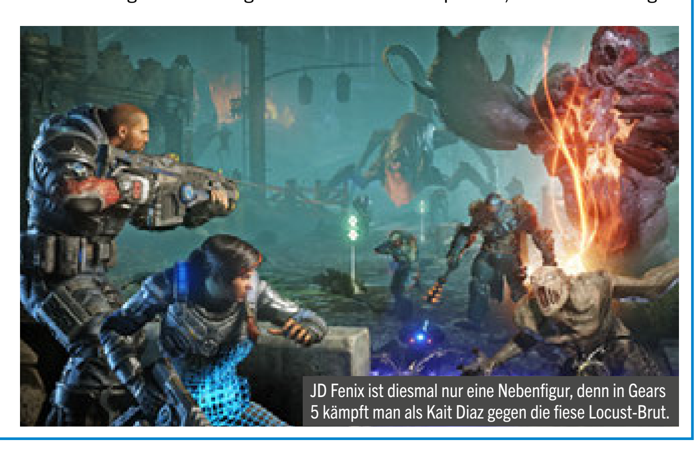
GEARS 5

„Endlich wieder mit dem Lancer Locust zersägen!“

Genre: Action
Entwickler: The Coalition
Publisher: Microsoft
Termin: 10. September

Der letzte Teil der Reihe ließ mich mit gemischten Gefühlen zurück, doch Gears 5 gebe ich noch eine Chance.

Als großer Gears-Fan freute ich mich damals natürlich total auf Teil 4, wurde allerdings etwas enttäuscht. Klar, das Gameplay war schon noch spaßig, das Spiel sah auch gut aus, aber es gab zwei Dinge, die mich ganz gewaltig störten: 1. die Charaktere und 2. der unglaublich lahme Einstieg. Die Figuren waren mir zu aufgekratzt und gewollt lustig. Es wirkte beinahe, als hätten die Autoren Uncharted gespielt, aber nicht verstanden, warum Nathan Drake und Co. so gut funktionieren. Zudem zog sich eben der Anfang mit diesen unfassbar langweiligen Roboter-Gegnern gefühlt ewig hin, sodass ich gelangweilt war und den super hippen Figuren tatsächlich zugehört habe – ein Teufelskreis! Auch sonst kam Gears of War 4 qualitativ nicht an die Vorgänger heran. Das hört sich jetzt vernichtender an als es gemeint ist. Gears 4 hat trotzdem Laune gemacht und deshalb gebe ich Teil 5 auch noch mal eine Chance. Das Gameplay ist für mich als Splatter-Fan sowieso zeitlos und ich bin einfach mal optimistisch, dass die Präsentation beim zweiten Versuch von The Coalition nun mitreißender ist und die Plauderlust der Figuren etwas zurückgefahren wurde. Ich unterstelle den Entwicklern also ganz dreist, dass sie lernfähig sind. Sie sind ja nicht Robomodo oder CI Games. Zudem finde ich den neuen Story-Ansatz recht vielversprechend. Diesmal steuert man nämlich Kait Diaz, mit der man die Ursprünge der Locust-Bedrohung sowie ihre eigene Familiengeschichte aufdeckt. Wer den letzten Teil gespielt hat, weiß, warum das echt interessant sein könnte. Solange die fiesen Locust schön zerplatzen, ist sowieso alles gut.


JD Fenix ist diesmal nur eine Nebenfigur, denn in Gears 5 kämpft man als Kait Diaz gegen die fiese Locust-Brut.



BORDERLANDS 3

„Massig Loot, bescheuerte Figuren – fast wie in der Redaktion.“

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox
Publisher: 2K Games
Termin: 13. September 2019

FIFA oder PES? Lizenzen oder Gameplay? Bundesliga oder keine Bundesliga? Meine Wahl fällt auf: Borderlands 3.

Natürlich werde ich ab Mitte September auch beide Fußball-Titel wieder ausgiebig spielen – FIFA immer mal wieder, PES ab dem Zeitpunkt, wo fleißige Fans den Bundesliga-Patch zusammengestöpselt haben. Aber das für mich spannendste Spiel des nächsten Monats ist Borderlands 3. Seit vielen Jahren warte ich schließlich schon darauf, dass Gearbox endlich einen neuen Teil der launigen Loot-Hatz hinterherschiebt. Zwar bin ich mit The Pre-Sequel nicht ganz warm geworden, aber das kann auch an mir liegen. Vielleicht gebe ich dem Titel in den nächsten Wochen noch mal eine Chance. Die ersten beiden Teile habe ich innig geliebt – das zugegebenermaßen sehr „rollenspielige“ Gunplay, der wundervolle Humor, die vielen Knarren, die großartigen Charaktere, die RPG-Elemente, das dreckig-abgedrehte Science-Fiction-Setting und natürlich auch die mittlerweile als Loot-Shooter bekannte Grundmechanik. Auf all das freue ich mich auch im dritten Teil der Reihe, zudem dürften die unterschiedlichen Planeten noch einmal für mehr Abwechslung sorgen. Das Einzige, was mir aktuell noch etwas sauer aufstößt, ist die zeitlich exklusive Anbindung an den Epic Games Store. Nicht, dass mich der Store an sich noch sonderlich stört – allein schon aus beruflichen Gründen habe ich natürlich einen Account dort. Nein, vielmehr vermisse ich zig Komfort-Funktionen, an die ich mich bei Steam über die Jahre hinweg gewöhnt habe: Achievements, Profile, User-Wertungen (ich kann ja auch nicht alles kennen), Workshop-Anbindung. Zudem finde ich den Epic Store fast schon übertrieben unübersichtlich. Na ja, mal schauen, ob ich das Jährchen noch warten kann oder in den sauren Apfel beiße.


Wahrscheinlich lässt dieses Monster-Vieh ein richtig cooles Gewehr fallen. Ergibt keinen Sinn, macht aber trotzdem Laune.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 25. Juli 2019
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Wolfenstein: Youngblood

Von: David Benke

Mit seinem neuen Spiel verpasst Entwickler Machine Games der Wolfenstein-Reihe mal einen neuen Anstrich: Koop-Action und ein offeneres Missionsdesign. Aber passt das überhaupt?

Wir kauern auf einem Hügel in der staubigen Wüste von Texas inmitten von braunen Büscheln abgestorbenen Grases und den rostigen Überresten eines Kampfroboters. Unter dem immer dunkler werdenden Horizont haben wir unsere Augen starr auf das Ziel gerichtet. Unser Fadenkreuz hat den Kopf genau im Visier, unser Finger den Abzug fest im Griff. Wir atmen noch einmal tief ein und die Zeit scheint für eine Sekunde stehenzubleiben. Dann erschüttert ein Schlag die gespenstige Stille. Wir haben gerade unseren ersten Abschuss in Wolfenstein: Youngblood verzeichnet.

Gut, bei unserem Opfer handelte es sich nur um ein einsames Dickhornschaf, das sich zu seinem Unglück in unser Jagdterritorium verirrt hatte. Dennoch fühlt sich dieser Moment nach einem echten Triumph an. Schließlich schlüpfen wir im neuesten Teil der Ego-Shooter-Reihe aus dem Hause Bethesda erstmals nicht mehr in die Haut des bekannten Serienhelden William Joseph „BJ“ Blazkowicz. Stattdessen übernehmen wir die Kontrolle über seine eher weniger kriegserfahrenen Zwillingstöchter Jessie und Zofia. Oder besser gesagt: über eine Tochter. Denn wie sich mittlerweile herumgesprochen haben sollte, handelt es sich bei Wolfenstein: Youngblood um ein Koop-Abenteuer. Ihr zieht also zusammen mit einem Mitspieler (oder alternativ der KI) als tödliches Duo durch die Spielwelt und lasst es dabei ordentlich krachen – ganz nach väterlichem Vorbild.

Ärger im Doppelpack

Auf euren alten Herrn müsst ihr allerdings nicht gänzlich verzichten. Der gute BJ spielt in der Geschichte nämlich immer noch eine zentrale Rolle: Zu Beginn der Achtzigerjahre verschwindet er aus mysteriösen Gründen im besetzten Paris. Und weder Frau Anya noch Freundin Grace Walker, mittlerweile zur FBI-Chefin des befreiten Amerika aufgestiegen, haben auch nur den Hauch einer Spur. Entsprechend ergreift der eigene Nachwuchs die Initiative und stürzt sich zusammen mit BFF Abby in ein wagemutiges Abenteuer in der französischen Hauptstadt.

Bevor es losgeht, müsst ihr euch allerdings zunächst einmal für eine der beiden Schwestern entscheiden. Diese spielt ihr dann für den Rest des Abenteuers. Selbst im So-



Zu Spielbeginn müsst ihr euch für eine der beiden Blazkowicz-Schwestern entscheiden. Eure Wahl hat jedoch keine weitreichenden Auswirkungen auf das Gameplay.



Einige Aktionen wie das Öffnen bestimmter Türen und Kisten lassen sich nur im Team vollführen. Hier seid ihr auf die Mithilfe eures Koop-Partners angewiesen.

Mit der Tarnfunktion eurer Motorrüstung werdet ihr kurzzeitig unsichtbar und könnt so lautlos Gegner erledigen.

lo-Modus könnt ihr nicht dynamisch zwischen Jess und Soph hin- und herwechseln – was jedoch ernster klingt, als es tatsächlich ist. Anders als etwa noch in unserer Vorschau beschrieben hat die Wahl des Charakters nämlich keine spielerischen Auswirkungen. Darauf werdet ihr bereits explizit zu Spielbeginn hingewiesen. Beide Protagonistinnen können dieselben Fähigkeiten erlernen bzw. Waffen bei sich tragen. Der einzige Unterschied liegt darin, dass ihr entweder mit einem Schrot- oder einem Sturmgewehr startet.

Damit geht es zum Auftakt der Story erst einmal auf einen Zeppelin, wo ihr im Auftrag der französischen Resistance einen deutschen General erledigen sollt. Ihr fangt also direkt mal an zu ballern und kommt so schnell in den Rhythmus des Vorgängers zurück: Ihr springt, rutscht und rennt durch die Gänge, während ihr aus allen Rohren feuert. Auch Youngblood zeigt sich hier nur wenig zimperlich, was Gewaltdarstellung angeht. Mündungen rauchen, Blut spritzt und Körperteile fliegen – das ist Trefferfeedback, wie wir es uns wünschen. Neu ist lediglich die zusätzliche Stealth-Funktion eurer Motorrüstung, mit der ihr für eine gewisse Zeit lang unsichtbar werdet. So ist es nun einfacher, Gegner mit Äxten und Messern leise auszuschalten. Das spart nicht nur Munition, sondern auch jede Menge Ärger.

Alarm! ALARM!!

Wie in den Vorgängern sind nämlich wieder Kommandanten auf dem Luftschiff verteilt, die bei Sichtkontakt Alarm auslösen sowie Verstärkung anfordern, und daher zuerst ausgeschaltet werden sollten. Das ist jedoch leichter gesagt als getan. Denn ihr Standpunkt wird nun nicht mehr durch eine Entfernung am oberen Bildschirmrand angezeigt, sondern nur noch durch ein orangefarbenes Rechteck auf eurer Minimap. So müsst ihr schon mal etwas suchen, bis ihr den Obermotz gefunden habt, und lauft dabei durchaus Gefahr, entdeckt zu werden – auch wenn die KI hier und da noch immer ein paar Aussetzer hat. Ihr könnt etwa unbemerkt einen Gegner exekutieren, obwohl er nur zwei Meter von einem Kameraden entfernt steht.

Vorläufiger Höhepunkt des Intros ist natürlich der Bosskampf gegen den General an Bord. Dabei kommt eine neue Funktion von Wolfenstein: Youngblood zum Tragen. Neben Levels und Lebensleisten verfügen eure Gegner nun auch über sogenannte Barrieren – also eine Art Panzerung, die ihr nur mit einem bestimmten Munitionstyp durchlöchern könnt. Das macht die Kämpfe noch taktischer und anspruchsvoller, ihr solltet also stets auf eure Gesundheit und Rüstung achten. Die lässt sich übrigens nicht nur aufsammeln, sondern auch per Geste auffüllen. Gebt ihr eurer Schwester einen Daumen nach oben, sorgt das für einen ordentlichen Health-Schub.

Von luftigen Höhen geht es dann in finstere Tiefen. Da Paris wie der Rest Europas noch immer unter der Kontrolle des Regimes steht (zumindest in der deutschen Version – doch dazu später mehr), baut ihr eure Basis in den berühmten Katakomben der Stadt auf. Wie in „Evas Hammer“ aus dem Vorgän-



Die berühmten Katakomben von Paris dienen euch als Operationsbasis. Hier bekommt ihr von bestimmten NPCs auch diverse Nebenmissionen aufgetragen.



In Wolfenstein: Youngblood erwarten euch etwa 30 verschiedene Missionen. Einige davon könnt ihr später noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen.

Bei der Gewaltdarstellung zeigt sich Wolfenstein: Youngblood wenig zimperlich. Hier fliegen Blut und Körperteile.

ger stockt ihr dort eure Munition auf, führt vereinzelte Gespräche und plant natürlich die nächsten Schritte. Wobei diese zu Beginn noch recht klein ausfallen. Um die Besatzer zu überwältigen, seid ihr noch lange nicht stark genug. Ihr müsst daher erst einmal „trainieren“, wie es JuJu – die Anführerin des Pariser Untergrunds – möglichst schmeichelhaft formuliert.

Ici, c'est Paris

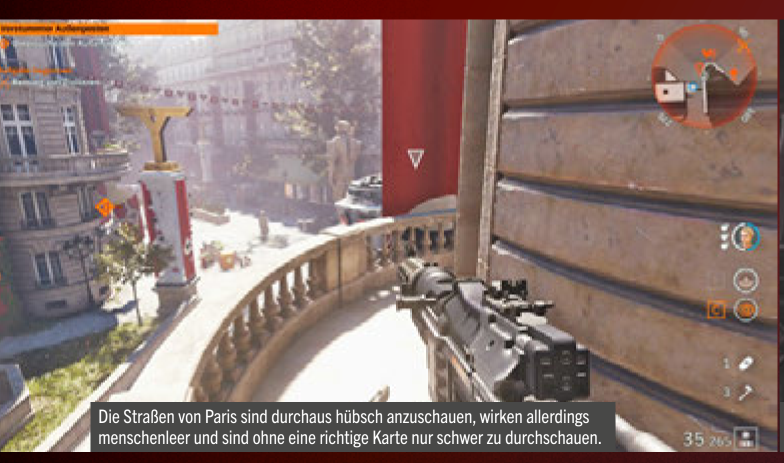
Im Klartext erwartet euch nämlich Folgendes: Wie eure Gegner haben auch eure Hauptfiguren ein Level, das durch erledigte Feinde und Aufgaben steigt. Die meisten Story-Missionen sind allerdings erst ab einem bestimmten Rang wirklich spielbar, da ihr sonst direkt den Löffel abgebt. Heißt: Es gilt also zunächst einmal die Stadt zu erkunden und Nebenmissionen zu erledigen – die euch Figuren innerhalb der Basis anvertrauen –, um euch so stetig auf den großen Coup vorzubereiten. Das hat teilweise schon ein wenig Grind-Charakter.

Immerhin sind die vier verschiedenen Stadtteile von Paris, die ihr jeweils über die Metro erreicht und dann frei erkundet, schön anzuschauen. Und die Aufgaben, die ihr dort erledigt, recht anspruchsvoll. Mal sollt ihr bestimmte Zielpersonen beseitigen, mal Informationen beschaffen und mal eine Geisel retten – die dann wiederum einen Schießstand in den Katakomben freischaltet. Viel Tiefgang oder Abwechslung dürft ihr aber nicht erwarten. Eure Missionen laufen ab einem gewissen Punkt oft nur noch aufs selbe hinaus. Zudem bekommt ihr durch die recht begrenzte Anzahl an Arealen häufig bereits besuchte Kulissen noch einmal zu Gesicht. Schade, denn die französische Hauptstadt mit ihren charmanten Cafés und Alleen weiß eigentlich zu überzeugen und kann dank der Doppelsprung-Funktion eurer Motorrüstung sogar vertikal erkundet werden. Indem ihr über Dächer und Balkone klettert, geht ihr Gegnern aus dem Weg, müsst von oben dann allerdings auch feststellen, wie leer die Spielwelt eigentlich ist. Außer Regimesoldaten ist keine Menschenseele unterwegs. Abgesehen von Collectibles und Secrets gibt es kaum Gründe, die Stadt in ihrer Gänze zu erkunden. Zumal die Orientierung ohne eine wirkliche Karte schon etwas schwerfällt. Wenn ihr euch nur mithilfe eines Missionsmarkers zurechtfindet sollt, der nicht mehr als die grobe Richtung und Entfernung eures Ziels angibt, landet ihr öfters mal in einer Sackgasse.

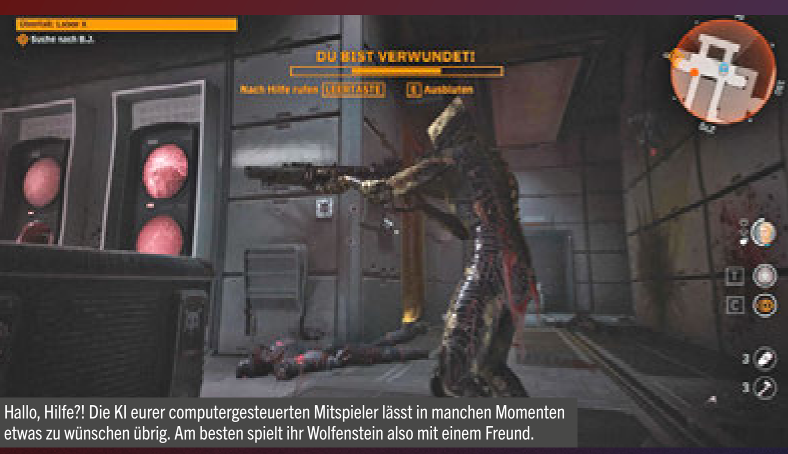
Brüder und Schwestern

Habt ihr auf den Straßen jedoch genug Erfahrung gesammelt, könnt ihr diese zur Charakter-Entwicklung nutzen. Mit Fertigkeitspunkten und Silbermünzen, die es für Nebenmissionen oder verstreut in der Spielwelt gibt, lassen sich für Jess und Soph Upgrades kaufen. Diese umfassen neue Funktionen für euren Anzug – wie den aus Wolfenstein 2 bekannten Rammbock – aber auch zusätzliche Gesundheit, Rüstung oder Ausweichmoves. Sogar sogenannte Schübe lassen sich ingame erwerben. Dabei handelt es sich um temporäre Booster, die für zehn Minuten eure Fähigkeiten verbessern.

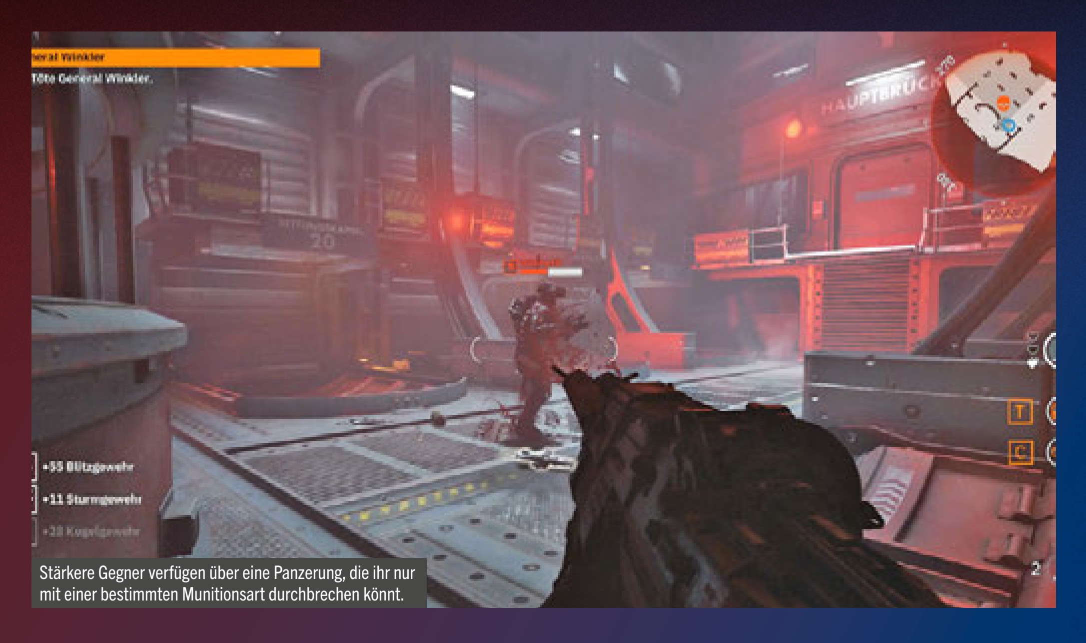
Auch eure Waffen dürft ihr nun nach Herzenslust modifizieren. Hattet ihr im Vorgänger nur die Wahl aus drei Aufsätzen je Schießprügel, stehen euch nun fünf verschiedene Kategorien mit je drei Verbesse-



Die Straßen von Paris sind durchaus hübsch anzuschauen, wirken allerdings menschenleer und sind ohne eine richtige Karte nur schwer zu durchschauen.

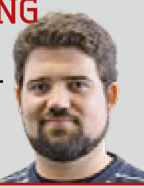


Hallo, Hilfe?! Die KI eurer computergesteuerten Mitspieler lässt in manchen Momenten etwas zu wünschen übrig. Am besten spielt ihr Wolfenstein also mit einem Freund.


Stärkere Gegner verfügen über eine Panzerung, die ihr nur mit einer bestimmten Munitionsart durchbrechen könnt.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Kein The New Colossus – aber dennoch unterhaltsam“

Ein vollwertiges Wolfenstein ist Youngblood nicht. Das war schon von Beginn an klar, schließlich wird der Titel ja auch nicht zum Vollpreis angeboten. Trotzdem lässt mich der Shooter hier und da ein wenig enttäuscht zurück – etwa beim Blick auf das ungenutzte Potenzial der offeneren Spielwelt, die oberflächliche Geschichte oder das abwechslungsarme Missionsdesign. Der Titel ballert aber trotzdem noch wie immer. Und jetzt sogar im Doppelpack. Alleine dafür kann man die knapp 30 Euro schon mal ruhig in die Hand nehmen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Knallharte Action
- ➕ Gelungene Shooter-Mechanik und tolles Trefferfeedback
- ➕ Umfangreiche Charakter- und Waffenanpassung
- ➕ Gut funktionierender Koop-Modus
- ➕ Auch solo spielbar (wenn auch mit Abstrichen)
- ➕ Hübsche Spielwelt
- ➖ Oberflächliche Story
- ➖ Gezwungen coole, jugendliche Dialoge
- ➖ Teils stupide KI ohne Befehl-Option
- ➖ Bullet-Sponge-Gegner
- ➖ Leere Open World
- ➖ Keine Karte
- ➖ Repetitives Missionsdesign



rungsoptionen zur Verfügung. Zudem levelt ihr die insgesamt neun Waffen (inklusive Beile und Messer) durch Abschüsse noch einmal separat auf, was euch zusätzliche Schadensboni und jede Menge Möglichkeiten zum Austoben bietet.

All diese Upgrades werden später auch bitter nötig, wenn ihr in den großen Story-Missionen Einrichtungen des Regimes – genannt „Brüder“ – überfallt. Das geht auf zwei Arten: Entweder stur durch die Haustür oder subtil durch den Hintereingang, sofern ihr genug Vorarbeit geleistet und beispielweise einen Geheimgang gefunden habt. Ganz gleich für welchen Ansatz ihr euch jedoch entscheidet, am Ende läuft es ohnehin so ziemlich auf das Gleiche hinaus: Ihr müsst einen Wächter erledigen und einen Computer hacken – gleich viermal. Da die großen Brocken einiges einstecken können – und beinahe schon an die Bullet-Sponges aus The Division erinnern –, kommt spätestens hier der Punkt, an dem es euch mal zu Boden zwingt. Doch keine Sorge: Die Schwestern können einander wieder auf die Beine helfen und selbst wenn ihr verblutet, verliert ihr zunächst einmal eines von drei geteilten Leben. Erst wenn diese alle verbraucht sind, ist eure Mission gescheitert und ihr müsst von vorne beginnen.

Künstliche „Intelligenz“

Eure KI-Mitspieler stoßen bei großen Gegnern ebenfalls an ihre Grenzen, da taktische Manöver wie Flankenangriffe mit ihnen einfach nicht möglich sind. Aber auch abseits der Bosse leistet sich euer computergesteuerter Koop-Partner mal den einen oder anderen Aussetzer. Etwa, wenn er euch vor seinen Füßen verbluten lässt und sich lieber alleine mit einem gewaltigen Panzerhund anlegt. Oder wenn ihr versucht, im Team eine Tür zu öffnen, aber erst darauf warten müsst, dass eure Schwester angedackelt kommt oder – noch besser – plötzlich wie teleportiert neben euch steht. Da kam bei uns die Frage auf, warum man nur Gegner markieren, der KI aber keine Befehle geben kann.

Auch im Online-Koop (für den ihr übrigens zwingend ein Bethesda-Konto braucht) seid ihr nicht vor solchen Problemen gefeit. Wenn ihr ein offenes Spiel hostet oder per Schnelleinstieg einer fremden Sitzung beitretet, kann es sein, dass ihr mit einem wenig kooperativen oder kommunikativen Zeitgenossen zusammengewürfelt werdet. Ansonsten funktioniert das Matchmaking aber gut, in der Regel bekommt ihr einen ähnlich starken Mitspieler zugeteilt. Zudem werden Charakter- und Waffen-Fortschritt der Sitzung gespeichert. Am meisten Spaß macht Wolfenstein: Youngblood aber immer noch mit einem Freund, den ihr als Besitzer der Deluxe Edition sogar per Buddy Pass zum Mitspielen einladen könnt – ohne jegliche Extrakosten.

Die Qual der Wahl

Apropos Extrakosten: In Youngblood erwartet euch diesmal auch ein Ingame-Shop, in dem ihr für Echtgeld Goldbarren kaufen könnt. Mit diesem lassen sich dann beispielsweise neue Helme oder Lackierungen für eure Motorrüstung erwerben. Diese Mikrotransaktionen sind allerdings rein optischer Natur und werden einem nicht aufs Auge gedrückt. Es liegt also im eigenen Ermessen, ob man seine hart verdienten Euros in Vanity-Items investieren möchte oder nicht. Ähnliches gilt für die Frage, zu welcher Version man denn nun am Ende greift. Schließlich wird Wolfenstein: Youngblood erstmals offiziell in zwei Ausführungen in Deutschland verfügbar sein. Neben der deutschen gibt es auch die internationale Fassung, in der ihr auf deutsche Sprachausgabe oder Untertitel verzichten müsst. Im Gegenzug wurde dafür jedoch auch keinerlei Weltkriegssymbolik zensiert.

Das Spielgefühl bleibt in beiden Fällen jedoch unverändert: Entwickler Machine Games liefert auch mit seinem neuesten Titel ein vollkommen verrücktes Action-Feuerwerk ab, das ihr nun sogar zu zweit erleben könnt. Die Geschichte bleibt während der nicht einmal zwölf Stunden zwar recht oberflächlich, stets linear und teils vorhersehbar. In Sachen Waffen oder Gegnern ist kaum ein Unterschied zum Vorgänger auszumachen und auch grafisch und technisch gibt es keinen Sprung nach vorne (die Ladezeiten betragen etwa zwischen fünf und 20 Sekunden). Das Abenteuer rund um die Blazkowicz-Schwestern ist aber dennoch ein ordentlicher Vertreter der Wolfenstein-Reihe, der zumindest bei uns die Lust auf den hoffentlich bald erscheinenden dritten Hauptteil geweckt hat. ❑


Egal ob Fähigkeiten, Waffen oder Aussehen – beinahe jeder Aspekt eurer Hauptfigur lässt sich individuell anpassen. Manchmal auch im Austausch gegen Echtgeld.

Age of Wonders: **Planetfall**

Genre: Strategie
Entwickler: Triumph Studios
Publisher: Paradox Interactive
Erscheinungsdatum: 06.08.2019
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Daniel Link & Lukas Schmid

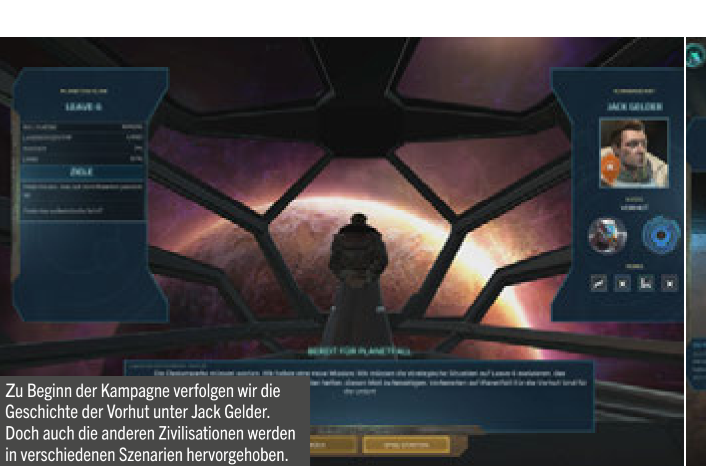
Age of Wonders macht auf Sci-Fi! Werden wir auch im Weltall unsere Zivilisation in ein goldenes Zeitalter führen? Und viel wichtiger: Haben wir dabei auch Spaß?

Die Star Union ist Geschichte. Aus ihrem Zerfall gingen verschiedene Gruppierungen hervor, die nun das Universum für sich beanspruchen wollen. Kommandieren wir die Armeen des Syndikats, eines Zusammenschlusses der Adeligen, die durch das Imperium ihren Besitz verloren haben? Oder kämpfen wir vielleicht für die Vorhut, das Überbleibsel der Expeditionstruppen der Union? Age of Wonders: Planetfall bedient sich wie die Vorgänger einer Mischung aus Aufbaustrategie à la Civilization und dem Kampfsystem von XCOM 2 und verfrachtet das Spiel in ein Sci-Fi-Universum. Doch bevor wir mit den anderen Völkern um die Vorherrschaft auf den verschiedenen Planeten konkurrieren, sehen wir uns erst mal die Kampagne an.

Kommandant der Vorhut

Nach einem 200 Jahre langen Kryoschlaf erwachen wir, nur um unser ehemals blühendes Imperium in Schutt und Asche liegen zu sehen. Auf dem Planeten Leave-6 herrscht völliges Chaos. Die Truppen der Vorhut haben sich in kleine Fraktionen aufgeteilt und führen sowohl untereinander als auch gegen das Heer des Syndikats Krieg. Unsere Aufgabe ist es nun, entweder unsere diplomatischen Fähigkeiten zu nutzen, um für Frieden zu sorgen, oder den Planeten einfach mit militärischer Stärke zu unterwerfen. All dies, um dem ehemaligen Königreich wieder zu altem Glanz zu verhelfen.

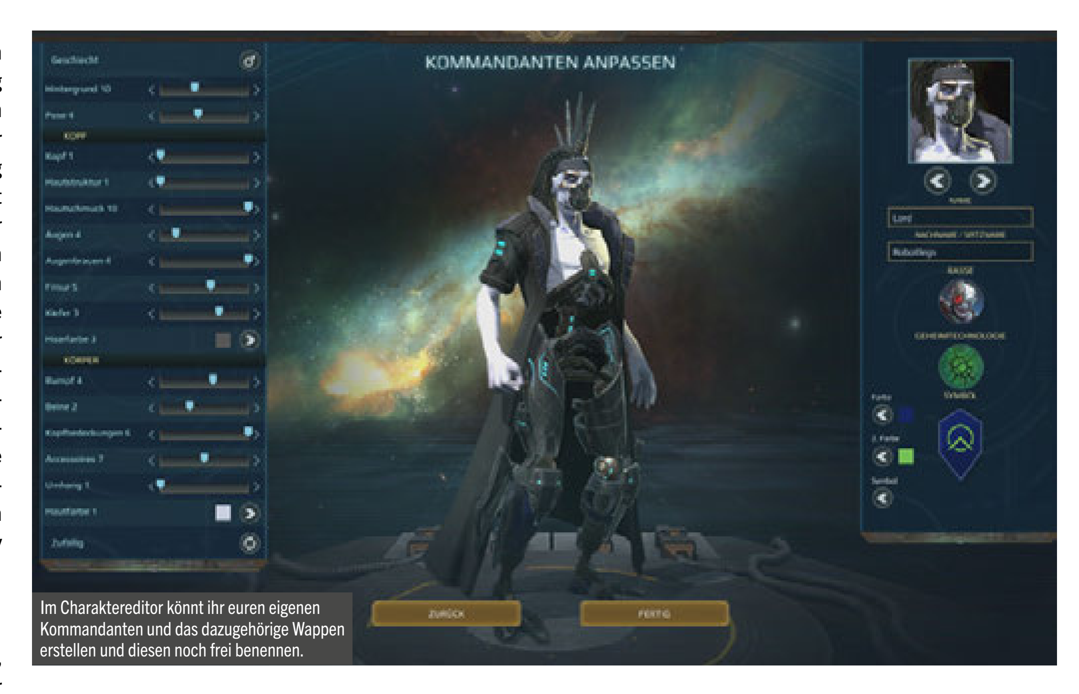
Hier und da beißen sich Gameplay und Story jedoch. Die Paragon beispielsweise sind eine neutrale Fraktion, ähnlich der Stadtstaaten in der Civilization-Reihe, die aus den Überresten der Herrscherkaste der Star Union hervorgegangen ist. Am Leben erhalten sie sich mit kybernetischen Implantaten und warten auf die Wiederherstellung der alten Ordnung. Als treuer Soldat des Imperiums ist es uns jedoch trotzdem möglich, ihnen den Krieg zu erklären. Das erkläre mal einer der Kaiserin. Neben den Abenteuern von Jack Gelder gibt es aber auch für die anderen Gruppierungen kleine Kampagnen, in denen wir mehr über die Geschichte der Star Union und die verschiedenen Rassen erfahren. Die Kir'Ko sind beispielsweise insektoide Lebewesen, die aufgrund ihrer psionischen Fähigkeiten vom Imperium versklavt wurden. Jetzt, da ihre



Zu Beginn der Kampagne verfolgen wir die Geschichte der Vorhut unter Jack Gelder. Doch auch die anderen Zivilisationen werden in verschiedenen Szenarien hervorgehoben.



Insgesamt gibt es fünf neutrale NPC-Fraktionen, mit denen ihr euch im Spiel verbünden könnt. Für eine gute Beziehung erledigt ihr verschiedene Aufgaben und geht auf ihre sonstigen Forderungen ein.



Im Charaktereditor könnt ihr euren eigenen Kommandanten und das dazugehörige Wappen erstellen und diesen noch frei benennen.

Herrscher Geschichte sind, suchen sie nach einer neuen Bestimmung für ihre Spezies. Erinnert das noch jemanden an die Ood aus Doctor Who? Leider besteht die Handlung fast ausschließlich aus schlecht geschriebenen Dialogen und einer viel zu schnell voranschreitenden Geschichte. Waren wir bis eben noch Todfeinde, bringt bereits eine erledigte Aufgabe unser Gegenüber dazu, ein Bündnis mit uns einzugehen. Ob das nun an einer mangelhaften Story oder einer zu einfachen KI liegt, sei dahingestellt. Die eher absurde Handlung der Kampagne stört jedoch nicht wirklich, da in einem solchen Spiel das Gameplay die höchste Priorität einnimmt.

Eine Prise Civilization

Egal, ob wir on- oder offline spielen, wählen wir vor dem Beginn jeder Partie unseren Kommandanten und dessen Fähigkeiten aus. Den Helden können wir dann noch nach Belieben gestalten und uns eine sogenannte Geheimtechnologie aussuchen. Davon gibt es insgesamt sechs Stück und mit ihnen passen wir unsere Zivilisation unserem Spielstil an. Setzen wir eher auf Diplomatie, sind die Celestianer unsere Wahl. Wollen wir unsere Feinde mit gefährlichen Viren zur Strecke bringen, bedienen wir uns der Xenoseuche. Ist alles zu unserer Zufriedenheit, geht es ab ins Spiel. Unsere Stadt spezialisieren wir erst einmal auf Produktion, Wissen, Energie oder Nahrung – je nachdem, was wir im Moment priorisieren.

Ansonsten erinnert vieles aus dem Aufbaustrategie-Gameplay sehr an die Civilization-Spiele, und diese Formel funktioniert in Planetfall ebenfalls sehr gut. Als Goldäquivalent dient uns ein Energiewert. Mit diesem finanzieren wir unsere Truppen und Gebäude und schließen Produktionen sofort ab, sollten wir mal unter Zeitdruck stehen. Für den Bau und Unterhalt stärkerer Einheiten benötigen wir eine strategische Ressource, genannt Kosmit. Um diese müssen wir mit den anderen Spielern auf der Karte konkurrieren. Zusätzlich gibt es noch das Wissen. Dieses funktioniert genau wie der Produktionswert und beeinflusst die Erforschung neuer Technologien. Brauchen wir also 1.000 Wissen für einen neuen Durchbruch und generieren 100 Wissen pro Runde, benötigen wir 10 Runden. Simpel, nicht wahr?

Ebenfalls aus anderen Spielen bekannt ist das Zufriedenheitssystem. Unsere Kolonisten können mit unserer Herrschaft entweder glücklich oder eben unzufrieden sein. Das wirkt sich durch eine erhöhte respektive verminderte Ressourcengenerierung aus. Das Wohlwollen unserer Bewohner können wir aber ganz einfach mit insgesamt drei Konstruktionen erhöhen. Insgesamt wirkt das System leider sehr wie ein Skelett, aus dem man deutlich mehr hätte machen können. Haben wir alle Grundlagen verinnerlicht, müssen wir nur noch auf ein gutes Ressourcenmanagement achten. Fans der Civilization-Reihe werden sich aber auf jeden Fall heimisch fühlen. Ebenfalls enthalten ist ein Glossar, genannt Imperiales Archiv, in dem wir jeden In-Game-Begriff nachschlagen können.

Diplomatisch zum Sieg

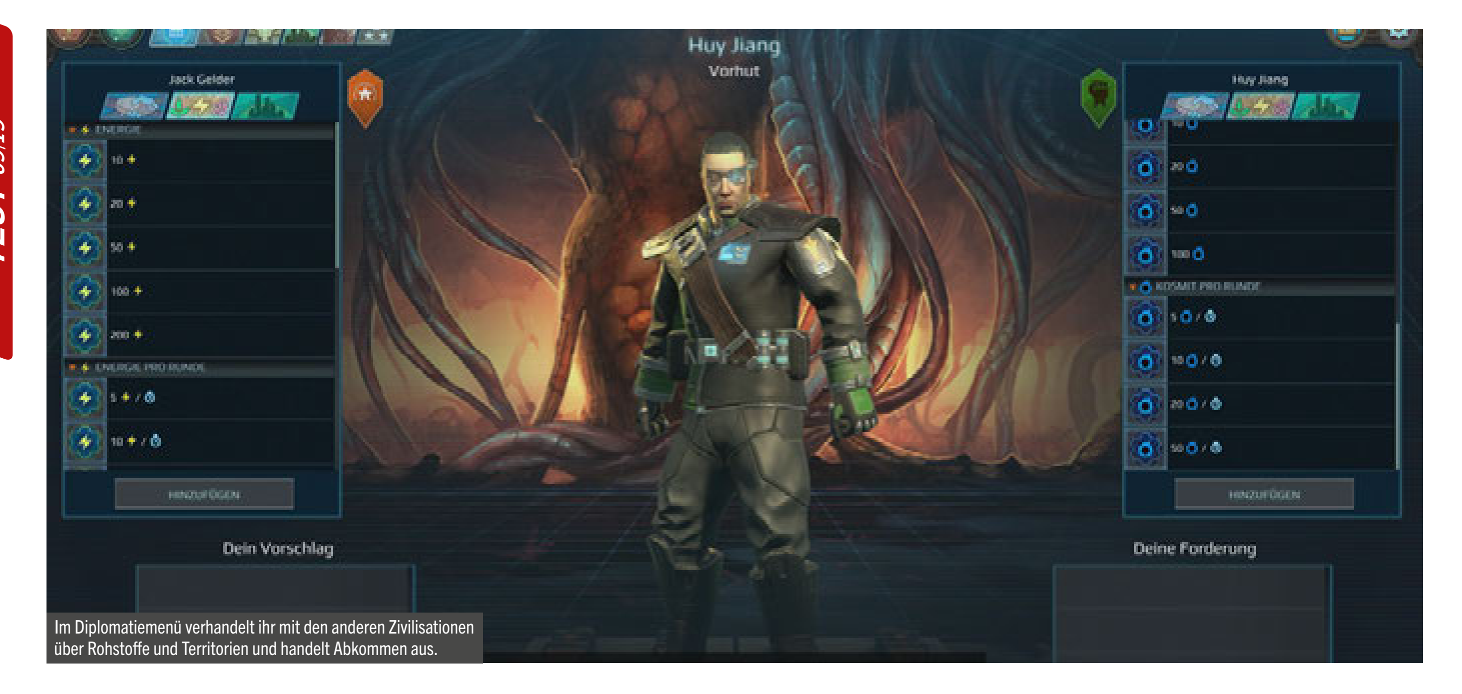
In Planetfall ist es übrigens ebenso wie in Civilization 6 von Vorteil, viele große Städte zu bauen, um möglichst viele Ressourcen zu erwirtschaften. Das Gebiet der einzelnen Siedlungen wächst, anders als in der Civilization-Serie, jedoch nicht einfach so heran. Um unseren Einfluss zu erweitern, bewegen wir unsere Einheiten auf im Spiel festgelegte Stellen, an denen wir anschließend einen Sektor annektieren können. Diese Sektoren nutzen wir, um Energie, Produktion, Nahrung oder Wissen in unserer Stadt zu erhöhen, je nachdem, welche Ressourcen der jeweilige Sektor bietet. Zusätzliche Siedlungen bauen wir ebenfalls über das Sektoren-System. Das Annektieren funktioniert aber auch nicht unendlich, sondern hängt von der Anzahl an Kolonisten in der jeweiligen Stadt ab.

Sollten wir mal kein weiteres Gebiet anschließen können, bleibt uns noch die Möglichkeit, eine vorgelagerte Basis zu bauen. Damit verkünden wir unseren Anspruch auf das Territorium. Sollte ein anderer Spieler jetzt dieses Gebiet einnehmen, erhalten wir einen Casus Belli, sprich: einen Grund, gegen ihn in den Krieg zu ziehen. Denn Diplomatie ist ein wichtiger Punkt in Planetfall. Wollen wir uns mit den fünf NPC-Fraktionen verbünden, erledigen wir für sie Aufgaben und erhalten im Austausch Einheiten und Waffenmods. Haben wir genug Einfluss gesammelt, können wir diese auch einfach kaufen. Jedoch hängt unsere Beziehung zu den neutralen Gruppierungen auch von unserem diplomatischen Geschick mit den anderen spielbaren Völkern ab. Sollten wir eher kriegstreiberischer Natur sein, sinkt unser Ruf im Spiel und das Kaufen von Einheiten


Im Städtemenü habt ihr alle Infos zu eurer Kolonie. Außerdem legt ihr hier die Produktion der Siedlung fest, weist der Population spezifische Aufgaben zu und verwaltet eure Sektoren.



Die verschiedenen Sektoren bieten unterschiedliche Ressourcen und Besonderheiten.



Im Diplomatiemenü verhandelt ihr mit den anderen Zivilisationen über Rohstoffe und Territorien und handelt Abkommen aus.

wird für uns teurer. Außerdem erhalten alle anderen Spieler einen Casus Belli gegen uns. Ein guter Ruf gibt uns zusätzliche Vorteile wie verringerte Unterhaltskosten unserer Soldaten und eine erhöhte Truppenmoral.

Wirklich viele Optionen gibt uns die Diplomatie jedoch nicht an die Hand. Wir können alle paar Runden ein Kompliment aussprechen, um unser Ansehen zu erhöhen, und das war es dann auch. Sonstige Verhandlungen beschränken sich entweder auf den Austausch von Ressourcen beziehungsweise Sektoren oder das Aushandeln von Bündnissen. Man wiederholt meist mit jeder neu getroffenen Zivilisation den gleichen Ablauf von Kompliment – Geschenk – Bündnis. Sollte das nicht klappen, wird vermutlich keine Kooperation zustande kommen. Übrigens können sich auch zwei Spieler zusammenschließen, um gemeinsam auf einen Sieg hinzuarbeiten. Für einen Diplomatiesieg müssen wir beispielsweise lediglich die CORE-KI, sozusagen das Spiel selbst, davon überzeugen, dass wir ein guter Weltherrscher wären. Das tun wir, indem wir die Technologie des Planetarischen Einigungsprotokolls erforschen. Um dieses daraufhin zu starten, müssen wir über einen ausgezeichneten Ruf verfügen und drei Wohnstätten der NPC-Fraktionen, mit denen wir uns verbündet haben, kontrollieren. Einmal gestartet, erringen wir nach einer bestimmten Rundenanzahl, beeinflusst durch Ereignisse wie aktive Kriege, auch schon den Sieg. Natürlich können unsere Widersacher uns diesen streitig machen, indem sie beispielsweise eine der Wohnstätten einnehmen. Auf eine Armee kann man also auch als Pazifist nicht verzichten.

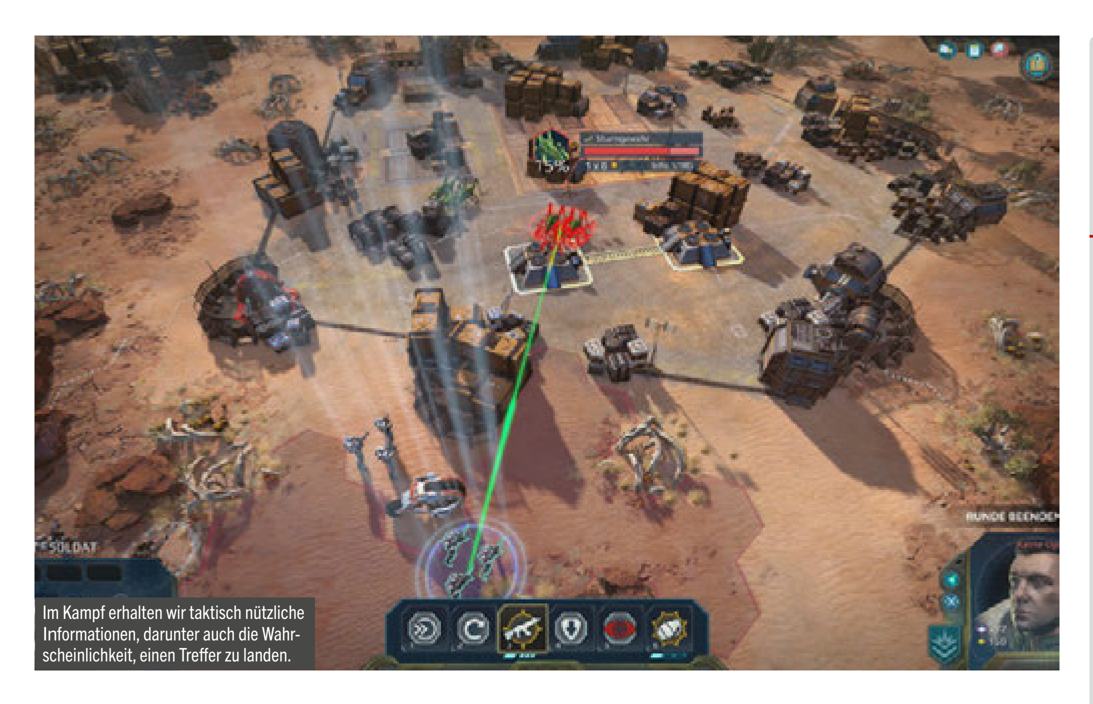
Wissen ist Macht

Bevor wir jedoch wirklich in den Krieg ziehen können, sollten wir uns erst einmal um starke, gut ausgerüstete Soldaten kümmern. Dafür benötigen wir die Wissenschaft. Neben der militärischen Forschung gibt es zusätzlich die Zivilforschung. Diese ist für alle Zivilisationen fast gleich und beschränkt sich eher auf Koloniestrukturen, das Bewirtschaften der Sektoren und einige Spionageoperationen. Damit können wir unsere Widersacher sabotieren und zum Ende des Spiels sogar Kriege unter ihnen entfachen. Außerdem gibt es noch rassenspezifische Doktrinen. Dies sind permanente Verstärkungen unserer Kolonien und Armeen. Wir können zwar nur eine begrenzte Anzahl davon aktiv haben, jede lässt sich jedoch nach Belieben de- und aktivieren. Unter diesen Reiter fällt auch das Planetarische Einigungsprotokoll des Diplomatiesiegs.

Arbeiten wir jedoch nicht gerade auf einen gewaltlosen Triumph hin, wählen wir in der Zivilforschung meist dieselben Verbesserungen aus. Eine größere Vielfalt erlaubt uns hier das Militär. Je nachdem, welche Geheimtechnologie und welche Rasse wir gewählt haben, stehen uns verschiedene Forschungsziele zur Verfügung, mit denen wir unsere Truppen verstärken können. Die Promether setzen beispielsweise eher auf Massenvernichtungs- und Brandwaffen, die Psynumbra versteht sich auf psionische Kriegsführung. Wo in Civilization jedes Volk über wenige eigenständige Technologien und Einheiten verfügt, sind die Rassen aus Planetfall um einiges weiter ausgebaut. Dafür gibt es aber auch nur sechs Stück davon. Neben neuen Soldaten und Waffenmods erwarten uns strategische Operationen, die uns im Kampf unterstützen, von einer vollständigen Heilung unserer Truppen bis hin zum Laser, der auf unsere Feinde schießt. Im Militärzweig versteckt sich übrigens auch eine weitere Siegbedingung, nämlich der Bau einer Weltuntergangswaffe, die uns nach Abschluss innerhalb von zehn Runden den Sieg gewährt. Zu Beginn des Spiels starten wir mit einem Bataillon aus unserem



Die Militärforschung bietet euch verschiedene Optionen der Kriegsführung, je nachdem für welche Zivilisation und Geheimtechnologie ihr euch entschieden habt.


Im Kampf erhalten wir taktisch nützliche Informationen, darunter auch die Wahrscheinlichkeit, einen Treffer zu landen.

ausgewählten Kommandanten und sechs weiteren Einheiten. Im Verlauf jeder Partie schließen sich uns einige weitere Helden an. Haben wir ein beachtliches Heer aufgestellt, in dem jede Truppe maximal sechs Einheiten umfasst, können die Kämpfe beginnen.

Ein Hauch Xcom

Auf der Karte bewegen wir unsere Figuren auf dem bekannten Strategie-Grid. Neben den Armeen anderer Spieler gibt es auch noch, ähnlich den Civilization-Barbaren, Marodeure. Diese besetzen oft wichtige strategische Punkte und müssen deshalb von uns beseitigt werden. In einen Kampf werden alle Einheiten miteinbezogen, die auf angrenzenden Feldern stehen. So können bis zu 42 Figuren Teil einer Schlacht sein. Neben dem manuellen Kommandieren unseres Heers existiert übrigens auch eine automatische Variante. Hier wird das Gefecht einfach simuliert und so der Sieger ermittelt. Einen guten Indikator, wer hier gewinnen wird, bietet uns die Armeestärke. Ein Heer der Stärke 500 wird einem der Stärke 1.000 im Normalfall kaum etwas anhaben können. Sind wir also gerade nicht in der Stimmung auf Taktieren im XCOM-Stil, schlägt die KI unsere Schlachten.

Und das macht sie erstaunlich gut. So gut, dass es sich in wichtigen Kämpfen fast schon lohnt, den Computer ans Steuer zu lassen, sollte man sich einmal überfordert fühlen. Allerdings ist es nicht ratsam, die Scharmützel zu überspringen, denn sie machen durchaus Spaß. Zu Beginn darf immer der Verteidiger die erste Aktion ausführen. Danach kommt der Angreifer dran. Wir haben insgesamt drei Aktionspunkte zur Verfügung, die wir zwischen Fähigkeiten, Angriffen und Bewegen aufteilen müssen. Wichtig zu beachten ist jedoch: Genau wie in XCOM beendet ein Angriff sofort den Zug der jeweiligen Einheit. Ebenfalls gibt es im Kampfgeschehen verschiedene taktische Optionen. Nicht nur können wir hinter Strukturen, besonders großen Einheiten und Fahrzeugen in Deckung gehen, sondern Gegner auch flankieren, betäuben, ihre Aktionspunkte verringern und vieles mehr. Zusätzlich erzielen unsere Einheiten bei hoher Moral öfter einen kritischen Schlag.

Sollte ein Schuss mal nicht direkt treffen, sind auch Schürfwunden möglich, die 50 Prozent des ursprünglichen Schadens austeilen. Achtung: Geht ein Angriff mal komplett daneben, kann dieser auch verbündete Einheiten treffen. Mit verschiedenen Arten von Waffen, Granaten, Drohnen, fliegenden Einheiten, einer zerstörbaren Umgebung und auch dem klassischen XCOM-Overwatch-Feature werden Taktik-Fans definitiv ihren Spaß haben. Aufgrund der fähigen Combat-KI werden aber auch Taktikmuffel einen Sieg erringen können. Nach gewonnenem Kampf gibt es Erfahrungspunkte für unsere Truppen. Die normalen Einheiten erhalten dadurch nur einen Bonus auf Genauigkeit und Lebenspunkte, die verschiedenen Helden haben jedoch ein ganz eigenes Skill-System. Soll unser Schwertschwingender Dvar in Zukunft einen Panzer bedienen, kostet uns das fünf Punkte. Für einen Militärsieg gibt es übrigens gleich zwei Möglichkeiten: Entweder erlangen wir die Kontrolle über die meisten Kolonien oder wir vernichten einfach jede andere Zivilisation.

Mit Gamepad geht's auch

Ein Controller ist zwar weder für Civilization noch für XCOM ideal, funktioniert hier jedoch besser als erwartet. Mittels schickem Kuchenmenü können wir zwischen den verschiedenen Informationsanzeigen wechseln. Aufgrund des rundenbasierten Systems haben wir auch genug Zeit, unseren Joystick auf der Karte und im Kampf zum Ziel zu bewegen. Das fühlt sich zwar nicht so gut an wie die Steuerung mit Maus und Tastatur, ist aber ausreichend. Die Playstation-4-Version zeigte im Test keine technischen Mängel und lief zu jeder Zeit ohne merkliche Ruckler. Auch sonst plagten den Titel keine langen Ladezeiten oder irgendwelche schlimmen Bugs. Dem Spielspaß steht also auch auf der Konsole nichts im Weg. ❑

MEINE MEINUNG

Daniel Link



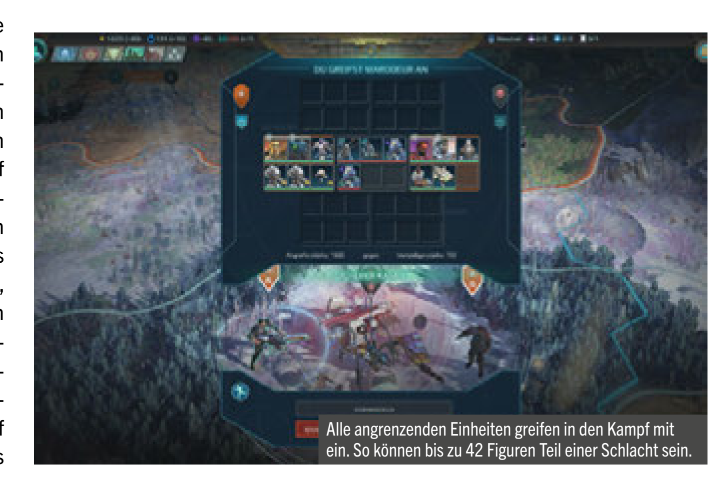
„Die gelungene Age-of-Wonders-Formel überzeugt auch in Planetfall."

Ich bin großer Fan von rundenbasierter Strategie. Da habe ich mich natürlich gleich doppelt gefreut, Age of Wonders: Planetfall spielen zu dürfen. Meine Erwartungen wurden auch definitiv erfüllt, denn der neue Teil der Reihe glänzt mit sehr unterschiedlichen Zivilisationen, einem hübschen Sci-Fi-Look, einem guten Soundtrack und umfangreicher Aufbaustrategie. Auch das Kampfsystem ist wirklich gelungen und wird unterstützt von den zahlreichen verschiedenen Einheiten. Wer lässt seine pantherreitende Amazone nicht gerne mit ihrem Laserspeer auf einen Zwerg in metallener Rüstung schießen? An die Komplexität eines XCOM kommt der Combat jedoch nicht heran. Auch in der Aufbaustrategie hängt Planetfall etwas hinter Spielen wie Civilization 6 hinterher. Dennoch bietet es sowohl für Genreveteranen genug Tiefe für hunderte Spielstunden, als auch für Neulinge einen angenehmen Einstieg durch ein sehr ausführliches Tutorial und nicht allzu komplexe Systeme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zivilisation lässt sich dem Spielstil anpassen
- ➕ Umfangreiche Aufbaustrategie
- ➕ Gründliches, einsteigerfreundliches Tutorial
- ➕ Große Unterschiede bei den verschiedenen Zivilisationen
- ➕ Optisch ansprechende Darstellung der Umgebung
- ➕ Mods werden unterstützt
- ➕ Gelungenes Kampfsystem …
- ➖ … welches jedoch umfangreicher sein könnte
- ➖ KI auch auf hohen Schwierigkeitsgraden recht einfach
- ➖ Kampagne weist einige Schwächen auf




Alle angrenzenden Einheiten greifen in den Kampf mit ein. So können bis zu 42 Figuren Teil einer Schlacht sein.

Rebel Galaxy **Outlaw**

Die kurzweiligen Weltraumkämpfe erinnern stark an Wing Commander und machen richtig Laune.

Genre: Action
Entwickler: Double Damage Games
Publisher: Double Damage Games
Erscheinungsdatum: 13.08.2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

Klein, aber fein: Double Damage Games verabschiedet sich im Nachfolger von den Großkampfschiffen – und das ist auch gut so.

Von: Matti Sandqvist

Chris Roberts' Mammutprojekt Star Citizen lässt allem Anschein nach noch eine gute Weile auf sich warten – wenn es denn überhaupt jemals erscheinen wird. Kein Wunder, denn die Erschaffung einer Galaxie voller Sternensysteme mit Dutzenden Planeten kann in Arbeit ausarten – vor allem, wenn man so penibel wie der Wing-Commander-Schöpfer ans Werk geht. Dass es aber auch anders geht und man sehr wohl mit einer überschaubaren Spielwelt ein Weltraum-Open-World-Erlebnis bieten kann, das sowohl kurzweilig als auch motivierend ausfällt, davon hat uns Double Damage überzeugt.

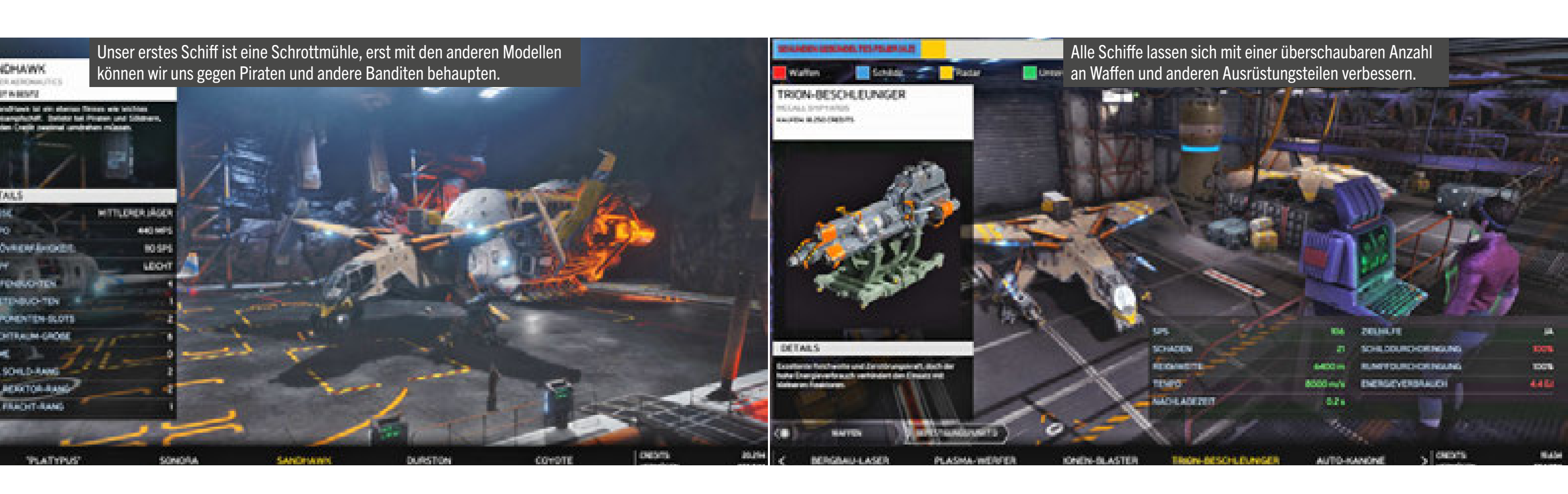
Mit Rebel Galaxy Outlaw entführt uns das kleine, von ehemaligen Diablo-Entwicklern gegründete Studio in den Dodge-Sektor, der dank seiner Western-Anleihen allen Firefly-Fans sogleich merkwürdig vertraut vorkommt. Wir schlüpfen in die Rolle von Juno Markev, die auf der Suche nach dem Mörder ihres geliebten Mannes ist. Doch aller Anfang ist schwer, denn zu Beginn ihres Abenteuers steht unsere Heldin ohne Raumschiff oder sonstige Ausrüstung da. Immerhin bekommt sie aber eine – um es noch nett auszudrücken – Schrottmühle von einem ehemaligen Geschäftspartner geschenkt, die wir in den ersten Spielstunden kräftig aufmotzen.

Wie das vonstattengeht, was wir sonst alles in Rebel Galaxy: Outlaw veranstalten und wie gut das Spiel schlussendlich ist, das verraten wir euch in unserem Test.

Klein, aber fein

Von Juno Markev dürften die Kenner des ersten Rebel Galaxy gehört haben, schließlich handelt es sich um die Tante des Protagonisten aus Teil 1. Die Gute hatte uns ein großes Raumschiff vermacht und uns durch einen kryptischen Hinweis quasi den Auftrag erteilt, uns auf die Suche nach ihr zu begeben. Bei Rebel Galaxy Outlaw handelt es sich folglich um ein Prequel, das uns die Vorgeschichte darüber erzählt, wie Juno zu ihrem riesigen Schiff und Ruhm gekommen ist. Doch wie schon im ersten Teil ist die Handlung von Rebel Galaxy Outlaw nur Beiwerk, das uns zwar einige erinnerungswürdige Missionen und Charaktere beschert, aber insgesamt niemanden vom Hocker haut. Viel wichtiger war es den Entwicklern allem Anschein nach, sich spielerisch vom Erstlingsspiel abzusetzen – und hier müssen wir sagen, dass es ihnen durchaus gelungen ist!

Im Gegensatz zu Rebel Galaxy übernehmen wir in Outlaw nämlich nicht die Kontrolle über riesige Weltraumschiffe, sondern setzen uns in die Cockpits von kleinen,



Unser erstes Schiff ist eine Schrottmühle, erst mit den anderen Modellen können wir uns gegen Piraten und andere Banditen behaupten.

Alle Schiffe lassen sich mit einer überschaubaren Anzahl an Waffen und anderen Ausrüstungsteilen verbessern.

Heldin Juno dürfte Spielern des Vorgängers bekannt vorkommen.

Der schmierige Schiffhändler gehört ebenfalls zu den Charakteren, die man nicht so leicht vergisst.

Passend zu einem Weltraumabenteuer bekommen wir es auch mit Aliens zu tun.

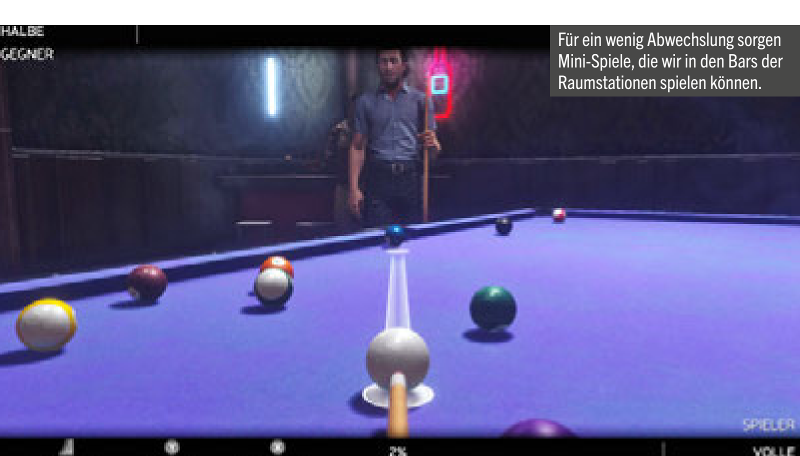
flinken Jägern oder mittelgroßen Handelsschiffen, die über wenige Verteidigungstürme verfügen. Die unterhaltsamen Weltraumkämpfe haben dadurch eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit mit den arcadelastigen, einfach gestrickten Gefechten der Wing-Commander-Reihe. Wir können uns nun in allen Dimensionen bewegen, müssen auf unsere Geschwindigkeit und Schilde achten und im richtigen Moment auf die Feuertaste drücken. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad aber recht hoch, denn zumeist kämpfen wir alleine oder mit einem KI-Kameraden gegen sechs oder mehr Feinde, die eigentlich über ein besseres Equipment verfügen und meisterhaft unseren Schüssen ausweichen. Am besten steuert man die Kämpfe mit einem Gamepad, aber auch mit Maus und Tastatur lässt sich Rebel Galaxy: Outlaw noch einigermaßen gut spielen. Unterstützt werden übrigens auch Joysticks und HOTAS-Systeme, die aber wegen des Augenmerks auf ein arcadiges Spielgefühl unserer Meinung nach nicht so recht zum Weltraumabenteuer passen.

Dass unsere Schrottmühle keine dauerhafte Lösung ist, macht uns Rebel Galaxy Outlaw schon in den ersten Spielminuten klar. Insgesamt schalten wir im Laufe des etwa 25 Stunden langen Sci-Fi-Abenteuers bis zu vier weitere Typen frei, allesamt zwar besser als unser erstes Schiff, aber jeweils mit gewissen Vor- und Nachteilen. So ist der Sandhawk etwa am schnellsten und wendigsten, hat zudem vier Waffenbuchten, verfügt aber nur über eine Frachtraumgröße von sechs Tonnen. Durston hingegen ist unglaublich langsam und lässt sich nur schwer manövrieren, kann aber 24 Tonnen transportieren und hat obendrein zwei zusätzliche Verteidigungstürme.

Doch auch unsere Schrottmühle lässt sich upgraden – natürlich gegen Bares. Mit einem überschaubaren Repertoire an Schiffswaffen, Schilden, Generatoren, Radargeräten und Nachbrennern können wir uns das Leben ein Stück einfacher machen. Um an die nötigen Moneten zu kommen, erledigen wir genretypische Aufträge. Mal gilt es, Piraten an einer bestimmten Stelle zu bekämpfen, ein Handelsschiff zu eskortieren oder eine Weltraumstation vor einem Angriff zu beschützen. Dabei fällt spätestens nach einigen Stunden auf, dass die Entwickler mit den Missionsarten etwas sparsam umgegangen sind – bis auf spezielle Story-Missionen sind sich die Aufträge sehr ähnlich und wir kämpfen obendrein fast immer gegen die gleichen Schiffstypen. Wir können uns auch zwei Gilden anschließen, um so an lukrativere Aufträge zu kommen, die aber sonst mit den normalen Missionen fast identisch sind.

Kriminelle Ader

Doch die immer gleichen Aufträge fallen am Ende gar nicht so stark ins Gewicht, denn wir haben auch andere Möglichkeiten, uns zu bereichern. Zum einen können wir Handel treiben und so relativ schnell viele Credits machen. Hier sollte man aber kein komplexes, dynamisches Handelssystem erwarten, sondern ein recht simples mit etwa 20 unterschiedlichen Gütern. Eine



Für ein wenig Abwechslung sorgen Mini-Spiele, die wir in den Bars der Raumstationen spielen können.


Wir können uns auch als Pirat verdingen und Frachter ausrauben.

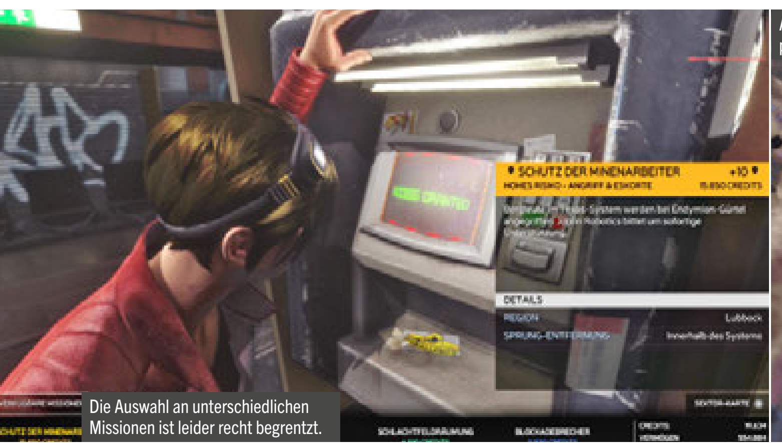
Im Gegensatz zum Vorgänger können wir zwar nicht die Kontrolle über Großkampfschiffe übernehmen, aber müssen gelegentlich gegen sie kämpfen.

andere Option zum Reichwerden ist das Abbauen von Rohstoffen. Mit einem speziellen Laser und einem Bergbau-Scanner können wir umherfliegende Asteroiden untersuchen und so etwa Diamanten oder Gold mit einem Traktorstrahl in unser Schiff ziehen. Die interessanteste Möglichkeit, viel Geld auf einen Schlag zu machen, sind hingegen die Kopfgeldaufträge. In Bars fragen wir nach Hinweisen nach dem Verbleib eines Verbrechers und müssen dann auf einer Übersichtskarte herausfinden, in welchem Sektor der jeweilige Kriminelle sein Unwesen treibt. Falls wir ihn lebend schnappen, können wir ihn dann zu einer Raumstation bringen und bekommen einen Haufen Credits für unsere Verdienste.

Wir können uns aber auch für eine kriminelle Laufbahn entscheiden und Frachtschiffe ausrauben. Dafür fragen wir auf Raumstationen nach Frachtern, die im Sektor gesehen wurden. Gegen eine kleine Gebühr markiert man uns dann Koordinaten auf der Übersichtskarte, wo die Schiffe zuletzt gesichtet wurden. Zumeist müssen wir uns noch gegen die Begleiter der Händler einen Kampf liefern, werden dann aber mit Gütern belohnt, die wir mit unserem Traktorstrahl an Bord ziehen. Hierbei sollte man beachten, dass man über genügend Frachtraum verfügt – sprich am besten ein fettes Durston sein Eigen nennt. Wer nun nicht gleich ein Weltraumpirat werden möchte, kann sich für eine Schmugglerkarriere entscheiden. Neben normalen Handelsgütern gibt es nämlich auch illegale Waren wie etwa verbotene Waffen oder Drogen, die wir mit unserem Schiff transportieren können. Damit die Polizei nicht sogleich unsere wertvolle Lieferung einkassiert, empfiehlt es sich, den Frachtraum mit einem Geheimversteck auszustatten. Der Platz im Versteck ist zwar begrenzt, aber normalerweise sind die illegalen Güter auch deutlich mehr wert als etwa Groschenromane, Stahl oder Multiplayer-Spiele. Für beide kriminelle Karrieren gilt aber auch, dass die Polizei immer mehr auf uns aufmerksam wird und wir so bereits nach einigen Verbrechen von ihr gesucht werden. Um dagegen vorzugehen, müssen wir im Anschluss Aufträge erledigen, in denen wir gegen Piraten kämpfen.

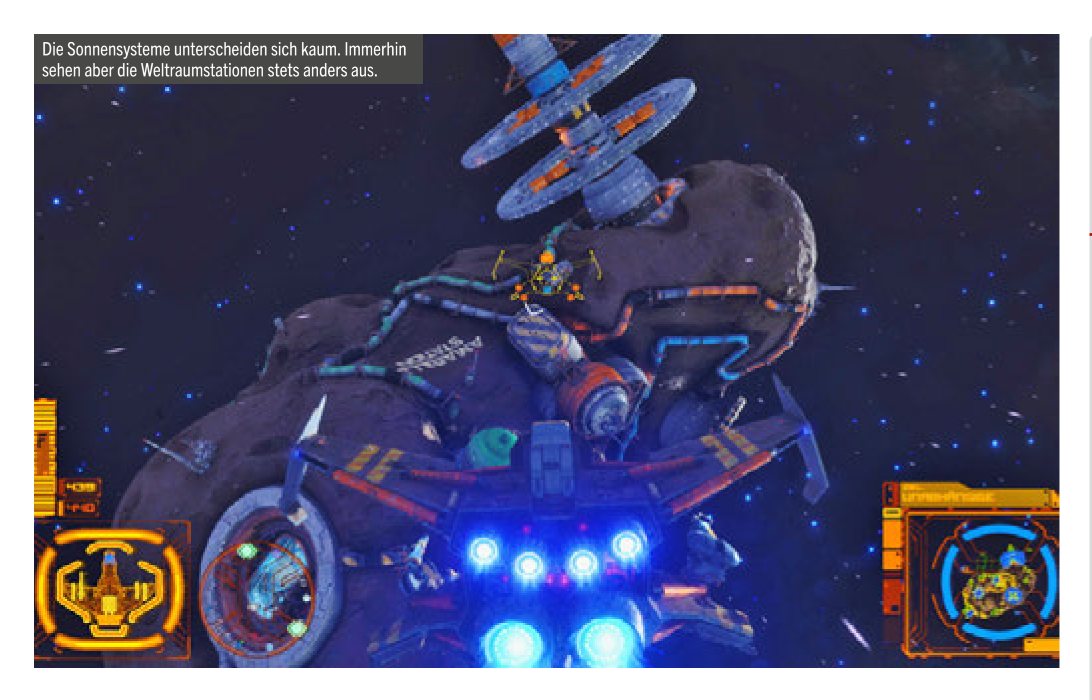
Sprücheklopfer

Für etwas Abwechslung sorgen zudem Arcade-Automaten, einarmige Banditen und Billardtische, die wir auf den Raumstationen finden. Das 8-Ball genannte Billardspiel gibt uns sogar die Möglichkeit, um Schiffskomponenten wie einen Schildgenerator oder ein Radarsystem zu spielen und so vor allem am Anfang den Fortschritt zu beschleunigen. Apropos Fortschritt: Rebel Galaxy Outlaw gehört leider zu den Spielen, die nicht ganz ohne lästige Grindingphasen auskommen. Wie bereits erwähnt, sind die Missionstypen relativ ähnlich und damit wir im Verlauf des Spiels auch die interessanten Story-Aufträge absolvieren können, müssen wir immer wieder einige Stunden entweder Handelsgüter von einer Raumstation zur nächsten bringen oder viele Piraten und andere Kriminelle ausschalten. Da wir aber immerhin einige unterschiedliche



Die Auswahl an unterschiedlichen Missionen ist leider recht begrenzt.


Auf Tastendruck kann man zwischen Cockpit- und Verfolgerperspektive wechseln.


Die Sonnensysteme unterscheiden sich kaum. Immerhin sehen aber die Weltraumstationen stets anders aus.

Möglichkeiten des Geldverdienens haben, kamen uns zumindest die besagten Phasen nicht ganz so langweilig und aufgesetzt vor.

Schön fanden wir zudem die Charaktere im Spiel. Sie wirken zwar nicht ganz so abgefahren und verrückt wie etwa die von der Borderlands-Reihe, sind uns aber im Laufe des Abenteuers am Ende ein wenig ans Herz gewachsen – ähnlich wie auch die Protagonistin Juno. Richter ist zum Beispiel der Bruder eines Konzernchefs, der stets versucht, durch Betrug und kriminelle Aktivitäten an das große Geld zu kommen. Obwohl wir bei jeder seiner Missionen von vornherein wissen, dass seine Pläne auf die eine oder andere Weise misslingen werden, will man dem etwas dümmlichen Möchtegern-Millionär doch stets zur Hand gehen. Obendrein fliegen einige der Charaktere auf Wunsch mit uns und helfen uns bei den Kämpfen. Zwar sind ihre Flugkünste nicht gerade bahnbrechend, aber immerhin kommentieren sie das Geschehen mit einigen flapsigen Sprüchen und tragen so zur Atmosphäre bei. Ein wenig nervend ist aber, dass Juno selbst nur wenige unterschiedliche Sätze auf Lager hat. Spätestens nach einigen Spielstunden kennt man ihre Sprüche in- und auswendig und manchmal möchte man die Dialoge im Spiel deshalb fast schon ausschalten.

Star Citizen light

Insgesamt ist Rebel Galaxy Outlaw unserer Meinung nach genau das richtige Spiel für diejenigen, die Elite: Dangerous zu ernsthaft und simulationslastig finden, aber trotzdem Lust auf ein episches Weltraumabenteuer im Stil von Privateer oder Freelancer haben. Double Damage liefert uns einen Open-World-Titel, der zwar kein riesiges oder überhaupt abwechslungsreiches Universum bietet, dafür aber sehr kurzweilige Raumkämpfe und einige erinnerungswürde Charaktere in petto hat. Zudem muss man auch erwähnen, dass die Entwickler dem Spiel einen über 20 Stunden langen Soundtrack beigefügt haben, den wir ähnlich wie in der GTA-Reihe über unterschiedliche Radiosender hören können. Die Bands mögen zwar nicht die allerbekanntesten sein, aber am Ende ist mit Elektro, Rock, Pop und Klassik für jeden Geschmack was dabei. Auch sonst überzeugt Rebel Galaxy Outlaw fast auf ganzer Linie, vor allem in Anbetracht des kleinen Entwicklerteams. Die Western-Atmosphäre kommt dank sehenswerter Grafik, den Charakteren und der passenden Musikuntermalung richtig gut rüber. Ein kleiner Minuspunkt ist hingegen die offene Spielwelt. Man merkt einfach, dass Double Damage die Ressourcen fehlten, alle Sonnensysteme und Raumstationen abwechslungsreich zu gestalten. Gleiches gilt auch für die Missionen abseits der Story-Aufträge. Angesichts des eher kleinen Preises von Rebel Galaxy Outlaw kann man das alles aber verschmerzen, denn für 30 Euro bekommt man hier ein gutes Spiel im Stile von Borderlands und Privateer geboten. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Ein kleines, aber feines Weltraumabenteuer!“

Ich muss gestehen, dass Elite seinerzeit und auch das neuere Elite: Dangerous nicht ganz mein Fall waren – da habe ich viel lieber Privateer und Freelancer gespielt. Ich mag zwar auch anspruchsvolle Simulationen, wenn ein Spiel aber am Ende eher in Arbeit als Unterhaltung ausartet, hört es bei mir auf. Genau deshalb würde ich Rebel Galaxy Outlaw den allermeisten Genre-Schwergewichten vorziehen. Double Damage liefert nämlich mit seinem zweiten Spiel ein kurzweiliges und nicht gerade anspruchsvolles Sci-Fi-Abenteuer mit tollen Weltraumgefechten und einer schönen Western-Atmosphäre, das bis zum Schluss gut unterhält. Natürlich hätten die Missionen ein wenig mehr Abwechslung und die Sonnensysteme mehr Alleinstellungsmerkmale gebraucht. Für den relativ schmalen Preis kann ich diese beiden größten Minuspunkte von Rebel Galaxy Outlaw aber locker in Kauf nehmen.

PRO UND CONTRA

- + Kurzweilige Weltraumgefechte
- + Viele unterschiedliche Möglichkeiten des Geldverdienens
- + Gut gemachte Story-Missionen
- + Lange Spielzeit
- + Tolle Western-Atmosphäre
- + Sehenswerte Grafik
- + Soundtrack mit einer Länge von mehr als 20 Stunden
- + Erinnerungswürdige Charaktere
- − Zu wenige unterschiedliche Missionstypen
- − Sonnensysteme unterscheiden sich äußerlich kaum
- − Überschaubare Menge an Schiffen und Ausrüstungs-Upgrades
- − Dialoge während der Weltraumkämpfe wiederholen sich schnell




In manchen Missionen gilt es, Frachter zu beschützen. Das kann aufgrund vieler Feinde auch mal in Stress ausarten.


Raketen brauchen zwar eine Weile, bis sie ein Ziel anvisiert haben, teilen dann aber viel Schaden aus.

Beyond: Two Souls



Das Leben von Jodie Holmes ist ein sehr bewegtes und verläuften selten so, wie sie sich das vorstellt.

Genre: Adventure
Entwickler: Quantic Dream
Publisher: Sony Computer Entertainment
Erscheinungsdatum: 22.07.2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nach Heavy Rain legt Quantic Dream nach und bringt sein mystisches Abenteuer voller Hollywoodstars und paranormaler Phänomene jetzt auch auf den PC.

Von: Matthias Dammes

Die Portierung der bisher auf Playstation-Systeme beschränkten Hits von Quantic Dream geht in die nächste Runde. Nur einen Monat nach Heavy Rain kommen PC-Spieler jetzt auch in den Genuss von Beyond: Two Souls. Ursprünglich erschien der Mystery-Thriller Ende 2013 als eines der letzten großen Highlights der PS3-Generation, bei dem die französischen Entwickler noch einmal unter Beweis stellten, was sie künstlerisch draufhaben und was sie mit ihrer Engine aus der alternden Hardware noch für beeindruckende Grafik herauskitzeln können. Davon profitiert jetzt natürlich auch die PC-Umsetzung, die auf der 2015 erschienen PS4-Neuauflage des Spiels basiert. Sein Alter sieht man Beyond: Two Souls daher nicht wirklich an und es braucht sich nicht vor modernen PC-Spielen zu verstecken. Gerade die Charaktermodelle und deren durch Motion-Capturing erstellten Bewegungen und Gesichtsanimationen gehören auch heute noch zur Spitzenklasse.

Hollywoodstars wie Willem Dafoe liehen den Charakteren nicht nur ihr Aussehen, sondern erweckten sie mit ihrer großartigen schauspielerischen Leistung auch zum Leben.

Hollywood-Glanz

Die technische Klasse von Quantic-Dream-Spielen diente seit jeher jedoch nur als Vehikel. Denn David Cage und seinem Team geht es in erster Linie darum, eine atmosphärische und packende Geschichte mit interessanten und glaubwürdigen Charakteren zu erzählen. In dieser Hinsicht will sich Beyond: Two Souls vor allem mit Filmen und Serien messen. Das wird auch schon am Hollywoodstaraufgebot deutlich, dass die Franzosen für diesen Titel verpflichtet haben. In den Hauptrollen Ellen Page (Juno, X-Men, Inception) als Jodie Holmes und Willem Dafoe (Spider-Man, Antichrist, Van Gogh) als Nathan Dawkins. Aber auch in den Nebenrollen finden sich mit Kadeem Hardison, Eric Winter und David Gasman einige bekannte Gesichter.

Im Mittelpunkt der Handlung steht Jodie Holmes, die ihr durch 15 Jahre ihres Lebens begleitet. Das Besondere an der Protagonistin ist, dass sie seit ihrer Geburt mit einem geisterhaften Wesen verbunden ist, das sie Aiden nennt. Er ist für Jodie Fluch und Segen zugleich. Zum einen kann er ihr in kniffligen Situationen hilfreich un-


Ihre Fähigkeiten durch die paranormale Verbindung mit Aiden bringen Jodie auch in den Dienst der CIA.

ter die Arme greifen, zum anderen ist seine ständige Präsenz aber auch eine Belastung, da Aiden sich auch immer wieder gern in Jodies Privatleben einmischt. Auch die Eltern leiden unter dem für sie unerklärlichen Verhalten ihrer Tochter. Als sie acht Jahre alt ist, werfen sie das Handtuch und geben das Kind in die Hände von Dr. Nathan Dawkins, einem Experten für paranormale Geschehnisse. Sowohl für Jodie als auch den Spieler steht stets die Frage im Raum, wo Aiden herkommt und welche Bedeutung die anderen paranormalen Ereignisse haben, die das Mädchen umgeben.

Erzählt wird die Geschichte in 26 Kapiteln, die nicht strikt chronologisch, sondern völlig durcheinander aneinandergereiht sind. Das verwirrt zunächst, hilft jedoch der Handlung, sich wie ein gigantisches Puzzle Stück für Stück zusammenzusetzen. Außerdem liefert das Spiel am Ende auch eine nachvollziehbare Erklärung, warum es die Story in dieser verworrenen Struktur erzählt. Alternativ beinhaltet die PC-Version allerdings auch den chronologischen Modus, der mit dem PS4-Remaster eingeführt wurde. Wie schon bei Heavy Rain haben eure Handlungen im Spielverlauf kleinere und größere Auswirkungen auf den Storyablauf. Manchmal sind die Konsequenzen erst viele Jahre später in Jodies Leben zu erkennen. Das alles mündet in einer Handvoll gänzlich unterschiedlicher Enden, was mit abweichenden Nuancen in insgesamt 23 unterschiedlichen Endsequenzen aufgeht.

Tastenakrobat

Bei diesem starken Storyfokus muss das Gameplay naturgemäß zurückstecken. Ihr steuert Jodie per WASD durch die Gebiete. Kleine weiße Punkte zeigen Hotspots an, mit denen ihr per Mausgeste in die entsprechende Richtung interagieren könnt. Bei Entscheidungen, Quick-Time-Events und bestimmten Aktionen und Rätseln gilt es häufig eine Folge von eingeblendeten Tasten zu betätigen. Etwas gewöhnungsbedürftig ist hier die Standardbelegung, die in den Optionen jedoch auch frei verändert werden kann. Gegen Knoten in den Fingern kann also jeder selbst vorsorgen. Per Knopfdruck übernehmt ihr zudem nahezu jederzeit die Kontrolle über Aiden. Mit dem Geist fliegt ihr durch Wände, manipuliert Gegenstände oder übernehmt sogar die Kontrolle über andere Menschen. Alternativ lässt sich Beyond: Two Souls übrigens auch im Duo-Modus spielen. Hierbei übernimmt ein Spieler die Rolle von Jodie und der andere steuert Aiden. Dazu müssen am PC lediglich zwei Eingabegeräte angeschlossen sein.

Inhaltlich unterscheidet sich die PC-Version nicht von der PS4-Fassung. Daher gilt hier das gleiche wie schon bei Heavy Rain: Es gibt wenig Gründe, das Spiel auf dem PC noch einmal zu spielen, solltet ihr es bereits auf den Konsolen genossen haben. Auf alle anderen PC-Spieler mit einem Hang zu storylastigen Spielen wartet ein packendes interaktives Drama, mit tollen Charakteren und rund zehn Stunden bester Unterhaltung. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Mystery-Thriller mit toller Atmosphäre und Emotionen“

Wie so häufig bei Spielen von David Cage scheiden sich bei ihrer Beurteilung die Geister. Aber selbst zwischen Anhängern seiner Werke gibt es oft Uneinigkeit. Ich gehöre zu der vermutlich deutlich kleineren Gruppe von Leuten, denen Beyond: Two Souls immer deutlich besser gefallen hat als Heavy Rain. Die mystische Story, die grandiose Inszenierung, die tollen Charaktere, der phänomenale Soundtrack – hier stimmt für mich einfach so vieles. Da kann ich auch über ein paar Logiglöcher hinwegsehen. Die Umsetzung für den PC ist gut gelungen und bietet mit 60 FPS und 4K-Unterstützung auch genügend Möglichkeiten, seinen Rechner auszulasten. Hässlich ist das Spiel trotz PS3-Herkunft sowieso nicht. Nur bei der Steuerung habe ich mir zunächst bei den zahlreichen zu drückenden Tasten ein wenig die Finger verknotet. Dank frei belegbarer Tasten ist das aber auch kein Problem. Wie schon bei Heavy Rain kann ich daher jedem Anhänger einer toll inszenierten Story, der das Spiel bisher nicht erlebt hat, auch Beyond: Two Souls wärmstens ans Herz legen.

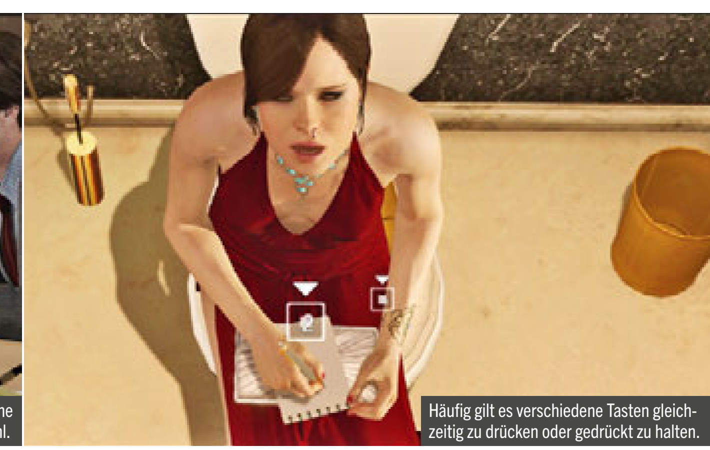
PRO UND CONTRA

- ＋ Spannende Story mit vielen Wendungen
- ＋ Interessante Charaktere
- ＋ Viele emotionale Momente
- ＋ Grandiose Inszenierung
- ＋ Vielfältige Schauplätze
- ＋ Noch immer sehenswerte Grafik
- ＋ Fantastischer Soundtrack
- ＋ Alternativer Spielmodus + DLC
- − Kleinere Logiklöcher
- − Gelegentliche Treppchenbildung an Objekten im Hintergrund
- − Minimalistisches Gameplay
- − Kameraführung teilweise zu starr





In Dialogen stehen oft verschiedene Antwortmöglichkeiten zur Auswahl.


Häufig gilt es verschiedene Tasten gleichzeitig zu drücken oder gedrückt zu halten.

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Tiburon
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 02.08.2019
Preis: ca. 55 Euro
USK: ab 0 Jahren

Madden **NFL 20**

Pünktlich zum Beginn der neuen NFL-Saison kommt Publisher Electronic Arts mit seiner American-Football-Simulation auf den Markt. Was die so alles kann, haben wir getestet.

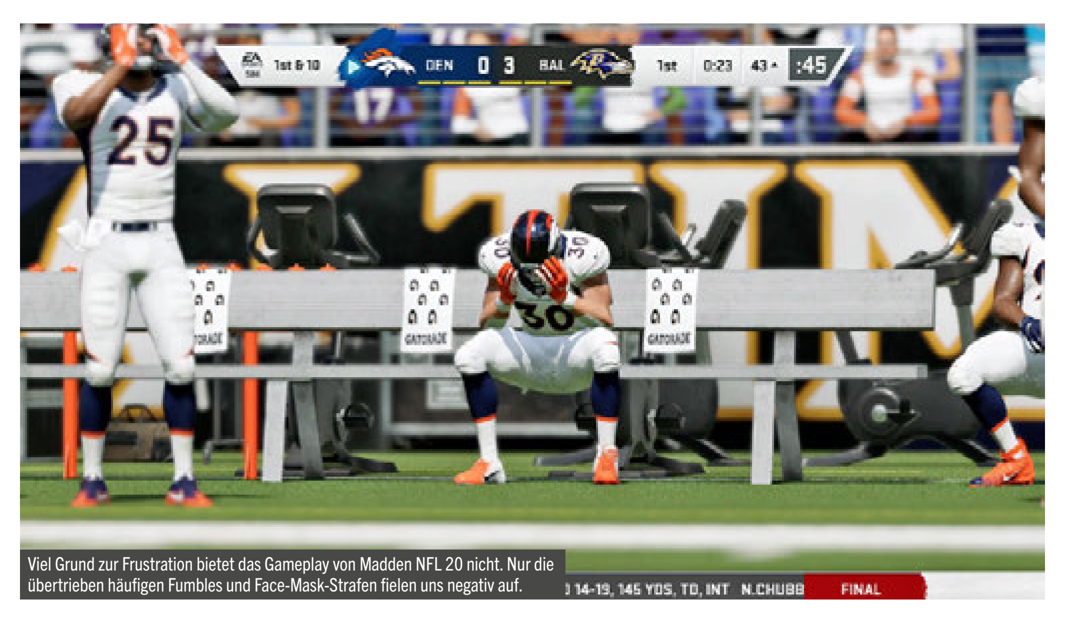
Von: David Benke

Den Football-Sport neu erfinden, das können die Entwickler von EA Tiburon natürlich nicht. Auch in Madden NFL 20 gelten noch immer dieselben Regeln: Ihr versucht, den Ball in die gegnerische Endzone zu tragen und euer Gegenüber eben genau davon abzuhalten. Dafür stehen euch zahllose Spielzüge aus dem Playbook eures gewählten Teams zur Verfügung. Zu diesen gehören nun auch Run-Pass-Optionen, bei denen ihr euch spontan für einen Lauf oder einen Pass entscheiden könnt. Zudem haben die Macher zahlreiche zusätzliche Trickspielzüge mit aufgenommen, etwa das „Philly Special" der Philadelphia Eagles. Wer lieber erst mal etwas kleiner anfangen möchte, für den bietet Madden auch dieses Jahr wieder zahlreiche Tutorials und Trainingsoptionen. In denen könnt ihr euch mit den grundsätzlichen Spielprinzipien und Taktiken vertraut machen. Zudem schlägt euch das Spiel bei jedem Snap wieder einige passende Spielzüge vor, sodass sich Einsteiger nicht durch das umfangreiche Playbook wühlen müssen.

Fakes, Fumbles, Face-Mask

Aber auch für langjährige Fans hat Madden NFL 20 etwas zu bieten, kommt der Titel doch mit einigen Gameplay-Änderungen daher. Im Vergleich zum Vorgänger wurde vor allem an den Passing- und Running-Optionen geschraubt. So lässt sich euer Running Back nun etwa noch präziser und flüssiger kontrollieren – auch weil eure Spieler nun noch besser auf eure Controller-Eingaben reagieren. Zudem verschafft euch eure Offensive Line noch mal etwas mehr Platz, sodass Laufspielzüge nun öfters für einen ordentlichen Raumgewinn sorgen. Aber aufgepasst: In Madden 20 leiden einige Spieler an Flutschfingern. Fumbles kommen nach unserer bisherigen Erfahrung übermäßig oft vor. Selbst sichere Ballträger wie Alvin Kamara oder Le'Veon Bell lassen das Ei schon mal fallen.

In Sachen Passspiel wollen wir vor allem die neuen Animationen hervorheben. Durch diese habt ihr nun noch mehr Möglichkei-



Viel Grund zur Frustration bietet das Gameplay von Madden NFL 20 nicht. Nur die übertrieben häufigen Fumbles und Face-Mask-Strafen fielen uns negativ auf.


Die X-Factor-Fähigkeiten werden zusammen mit den Aktivierungsvoraussetzungen am unteren Bildrand angezeigt.

ten, einen Ball zu werfen. Spieler bewegen sich jetzt nämlich nicht nur realistischer und nahtloser, sondern können auch Bälle genauer platzieren. So führen selbst Würfe in enge Deckungen nicht zwangsläufig zu einem Turnover. Außerdem wurden Pump Fakes, also angetäuschte Bälle, noch mal vereinfacht, was eure Quarterbacks aber nicht übermächtig macht. Steht euer QB unter Druck und seine Deckung droht zu kollabieren, leidet seine Präzision und Abspiele gehen ins Leere.

Auf der Defensivseite sind die noch wuchtigeren Tacklings zu erwähnen. Außerdem wurde der Pass Rush etwas effektiver gemacht. Ansonsten bleibt das Verteidigen in Madden aber gewohnt anspruchsvoll. Timing und perfekte Positionierung sind der Schlüssel zum Erfolg. Wer zu früh den Hit-Stick oder die Tackling-Taste drückt, läuft Gefahr, in Slapstick-Manier ins Nichts zu springen – oder direkt in den Gegenspieler, was dann wiederum eine gelbe Flagge nach sich zieht. Von denen gibt es in Madden NFL 20 übrigens einige. Gerade die häufigen Facemask-Calls, also Strafen für das unerlaubte Greifen ins Gesichtsgitter des Gegenspielers, sind uns negativ aufgefallen.

In the Zone

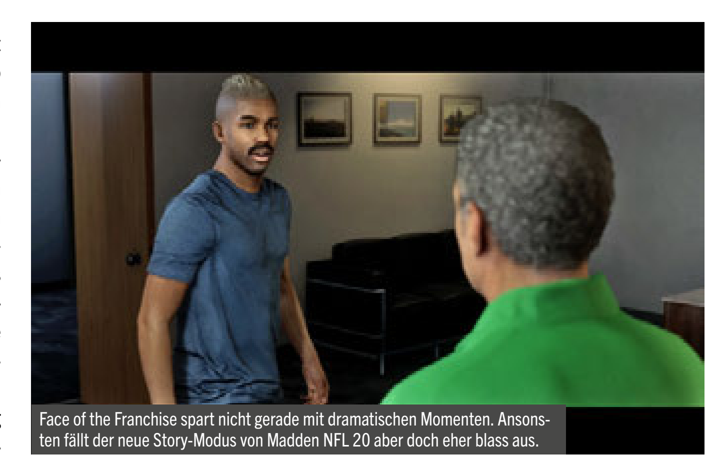
Die größte Neuerung in Madden NFL 20 stellen jedoch die sogenannten Superstar X-Factors dar. Bei denen handelt es sich um besondere Spezialfähigkeiten, die nur den 50 besten Spielern der Liga vorbehalten sind und erst durch den Abschluss eines Ingame-Ziels freigeschaltet werden müssen. Bringt Coverstar Patrick Mahomes etwa einen Pass über 30 Yards an, befindet er sich in der „Zone". Dadurch erhöht sich dann seine maximale Wurfdistanz. Diese Features sorgen für eine zusätzliche taktische Komponente. Zudem machen sie jeden Spieler einzigartig und bringen ihn seinem realen Vorbild noch etwas näher.

Apropos Realismus: Grafisch haben wir keine großen Unterschiede zum Vorgänger feststellen können. Die Frostbite-Engine zeigt auch in Madden NFL 20 Verbesserungspotenzial bei Publikum oder Spielerfrisuren, macht aber sonst einen anständigen Job. Euch wird eine tolle Stadionatmosphäre geboten und die Präsentation sieht dank neuer Broadcast-Overlays richtig gut aus. Etwas störend sind lediglich die langweiligen Kommentatoren und der furchtbare Ingame- Soundtrack.

Aggressive Monetarisierung

Ebenso enttäuschend sind die fehlenden Innovationen in den vorhandenen Offline-Spielmodi und das aggressive Marketing für Madden Ultimate Team. Das wird bei fast jedem Log-in mit einem Pop-up beworben. Meist geht es in denen dann aber nur um einen neuen Spieler, den es – natürlich nur gegen Geld – in Packs zu erwerben gibt. Immerhin bietet MUT nun auch Missionen und Koop-Challenges, durch die ihr Items kostenlos ergattern könnt. Aufgrund der langen Ladezeiten hinterlassen diese aber einen ebenfalls bitteren Beigeschmack.

So bleibt als große Neuerung für Offline-Spieler nur der Face-of-the-Franchise-Modus. Hier bahnt ihr euch mit einem selbst erstellten College-Quarterback den Weg in die NFL. Auf eurem Weg erwarten euch dabei nicht nur diverse Gameplay-Cutscenes, sondern sogar Clips aus der US-Fernsehshow Good Morning Football, in der echte Journalisten eure Leistungen auf dem Platz beurteilen. Ansonsten wird euch natürlich wieder jede Menge Drama geboten: Sei es nun ein Mitspieler, der für seinen toten Bruder die Meisterschaft gewinnen will, oder ein Fan im Rollstuhl, der sich von euch vier Touchdowns wünscht – auch Face of the Franchise spart nicht an einer überzogen schmalzigen Inszenierung. Diese hält jedoch nur für eine Saison. Danach geht der Modus in einen ganz normalen Franchise-Spielstand über, dessen einzige Besonderheit ist, dass ihr euren Charakter auch durch Textnachrichten mit Teamkollegen oder Trainern weiterentwickeln könnt. Wirklich schade, denn hier wäre durchaus mehr Potenzial drin gewesen. ❑


Face of the Franchise spart nicht gerade mit dramatischen Momenten. Ansonsten fällt der neue Story-Modus von Madden NFL 20 aber doch eher blass aus.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Spielerisch wie gewohnt top, inhaltlich teils allerdings fragwürdig"

Madden NFL 20 bringt einige sinnvolle Änderungen ins Spiel. Seien es nun Kleinigkeiten wie die zahlreichen neuen Animationen oder Game-Changer wie die neuen Superstar-X-Factor-Features, die Entwickler haben sich sichtlich Gedanken gemacht und sorgen so für noch mehr Kontrolle, noch mehr Möglichkeiten und ein deutlich verbessertes Spielgefühl im Vergleich zum Vorgänger. So können nicht nur Madden-Profis, sondern auch Anfänger (oder Fortgeschrittene – wie ich mich selbst einordnen würde) durchaus Spaß mit dem Titel haben. Inhaltlich lässt die Football-Sim allerdings noch einige Wünsche offen. Statt einen vollends überzeugenden Offline-Modus zu liefern, konzentriert sich Publisher EA offenbar lieber auf die Gelddruckmaschine Ultimate Team. Das kommt weder bei mir noch beim Rest der Community wirklich gut an. Weshalb meine Wertung trotz des überzeugenden Gameplays unter der des letzten Jahres liegt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Noch flüssigeres, noch realistischeres Gameplay
- ➕ Zusätzliche Optionen wie RPOs
- ➕ Neue Superstar-X-Factor-Features
- ➕ Neue Broadcast-Overlays
- ➕ Tolle Stadionatmosphäre
- ➕ Pro Bowl wieder mit dabei
- ➕ Neuer Face-of-the-Franchise-Modus mit einigen guten Ideen …
- ➖ … die allerdings nicht zu Ende gedacht wurden
- ➖ Vernachlässigte Offline-Spielmodi
- ➖ Krasse Monetarisierung im MUT
- ➖ Nervige Kommentatoren und schlechter Soundtrack
- ➖ Übermäßig häufige Fumbles und Face-Mask-Strafen



Genre: Adventure
Entwickler: Mobius Digital
Publisher: Annapurna Interactive
Erscheinungsdatum: 28.05.2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: Nicht geprüft

Outer **Wilds**

In 22 Minuten explodiert die Sonne und es liegt an euch, dies zu verhindern. Doch selbst nach Ablauf der Zeit bedeutet dies nicht das Ende, sondern ihr beginnt jedes Mal wieder von vorne. Ob das für ein spaßiges Weltraum-Abenteuer reicht?

Von: Jan Dangschat & Lukas Schmid

Outer Wilds reiht sich in die Riege jener Videospiele ein, die euch keine lineare Geschichte erzählen. Im Fokus des Weltraum-Abenteuers steht die Erkundung, wofür euch die Entwickler ein ganzes Sonnensystem zur Verfügung stellen. Dazu gilt es noch, ein paar Rätsel zu knacken und dem Verschwinden einer Zivilisation auf den Grund zu gehen. Dabei stören euch auch keine nervigen Ladezeiten. Abseits davon hält der Titel jede Menge Überraschungen für euch bereit und kommt mit einer interessanten Prämisse daher. Zu Beginn des Abenteuers findet ihr euch auf eurem Heimatplaneten Holzkamin wieder. Als Astronaut steht ihr kurz vor eurer ersten Reise in den Orbit. Bevor ihr aber zu neuen Ufern aufbrecht, könnt ihr mit den Einwohnern des Dorfes reden und die Grundlagen des Spiels erlernen. Jedoch dauert es nicht lange, bis ihr in euer charmantes Raumschiff aus Holz steigt und der Gravitation des Planeten entkommt. Das funktioniert, wie bereits erwähnt, vollkommen ohne Ladezeiten. Die Atmosphäre zu durchdringen und sich dann in der Schwerelosigkeit wiederzufinden, ist ein wunderbares Erlebnis. So manövriert ihr euer kleines Fluggerät in unbekannte Weiten. Um wirklich Kontrolle über euer Schiff zu erlangen, benötigt es ein wenig Übung. Dennoch fühlen sich die Ausflüge realistisch an und mit der Zeit meistert ihr die Steuerung. Wohin es nun geht? Das liegt an euch, denn ihr könnt frei die weiteren Planeten erkunden. Nun, zumindest könntet ihr das für 22 Minuten. Dann nämlich erschwert euch ein klitzekleines Ärgernis das Vorankommen: der Untergang der Galaxie.

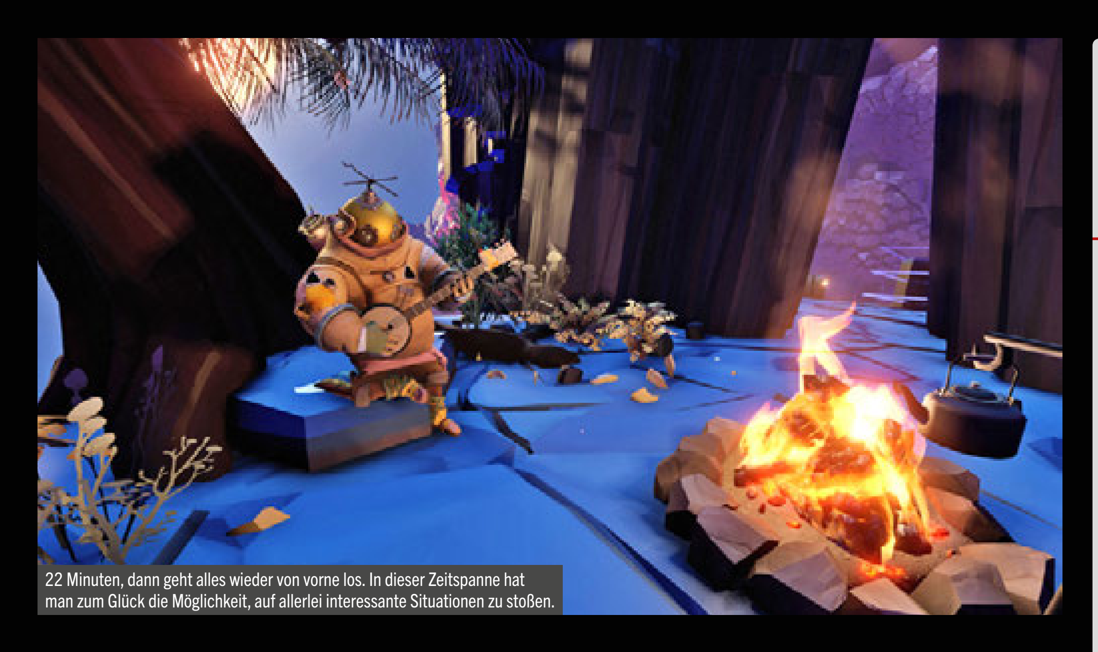
Supernova sehen und sterben

Nach diesen 22 Minuten explodiert auf spektakuläre Art und Weise die Sonne und verschlingt dabei sämtliches Leben. Doch das ist nicht das Ende eures Abenteuers. Sobald euch der Feuerschlund verschluckt hat, laufen vor eurem inneren Auge euer bisherigen Erlebnisse ab und ihr steht wieder auf eurem Heimatplaneten. Ihr befindet euch nämlich in einer Zeitschleife, ganz ähnlich wie in The Legend of Zelda: Majora's Mask. Um den Ursachen für diesen Umstand auf die Spur zu kommen, landet ihr auf den unterschiedlichen Planeten und sucht dort nach neuen Informationen. Diese findet ihr hauptsächlich in Textfragmenten, welche von einer ausgestorbenen Zivilisation hinterlassen wurden. So entschlüsselt ihr nach und nach das große und wirklich gut durchdachte Mysterium. Hauptsächlich wird die Geschichte also in Textform erzählt, aber auch durch genaues Untersuchen der Umgebung lassen sich Details entdecken. Die Story benötigt etwas Anlaufzeit, um wirklich durchzustarten, doch das Schicksal der verstorbenen Alien-Rasse führt zu einem wirklich emotionalen Finale. Man sieht, auf eine lineare Erzählstruktur wird verzichtet. Stattdes-



Auf eurem Heimatplaneten trefft ihr auf euresgleichen. Hauptsächlich dienen die NPCs als Aufhänger für Tutorials, aber auch auf fremden Planeten sind einige gestrandete Astronauten zu finden.


Wofür genau diese Konstruktion da ist, wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Doch wie bei den meisten Rätseln ist eine gute Beobachtungsgabe gefragt.


22 Minuten, dann geht alles wieder von vorne los. In dieser Zeitspanne hat man zum Glück die Möglichkeit, auf allerlei interessante Situationen zu stoßen.

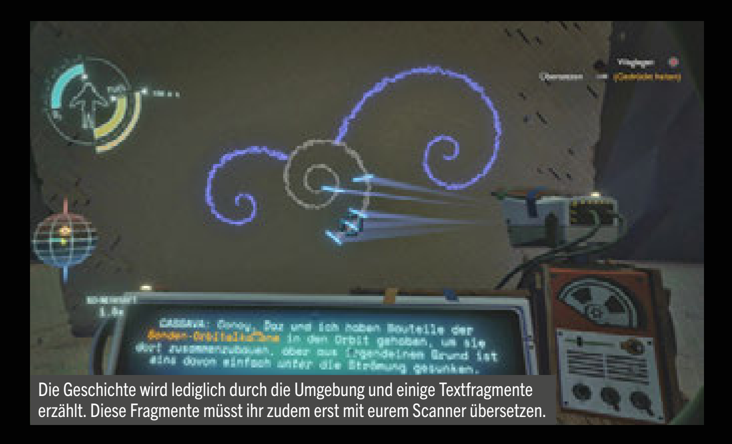
sen steht die Lust am Entdecken im Vordergrund. Dies ist jedoch aus spielerischer Perspektive ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite erlebt ihr euer eigenes Abenteuer ohne irgendwelche Vorgaben. Auf der anderen Seite jedoch gerät man so schnell in Sackgassen. Während des Tests von Outer Wilds wussten wir trotz des cleveren Logbuchs oftmals einfach nicht weiter. Letzteres hält nämlich die wichtigsten Schlüsselpunkte fest und gibt euch auch Tipps, wo ihr noch nach weiteren Hinweisen suchen solltet. Trotzdem kamen wir oftmals nur weiter, wenn wir bekannte Orte erneut abklapperten und nach versteckten Wegen suchten. Das kann durchaus frustrierend sein, aber das wunderbare Level- und Rätseldesign ließ uns das schnell wieder vergessen.

Kombinationskünste und Zeitmanagement

Eine Wasserhose, ein schwarzes Loch im Inneren eines Planeten oder unendliche Nebelweiten, in denen riesige Anglerfische hausen – für genügend Abwechslung ist gesorgt. Doch diese Naturereignisse sind nicht nur von visueller Natur, sie dienen auch als Aufhänger für einige Rätsel. Im Laufe eures Abenteuers sammelt ihr Informationen über die unterschiedlichen Schauplätze, welche jedoch kreuz und quer im Sonnensystem verteilt sind. Kommt ihr also an einer Stelle nicht weiter, lohnt es sich oft, einen anderen Ort zu besuchen. Einige Denkaufgaben könnt ihr auch nur mit euren Gadgets lösen. Mit eurem Signalempfänger seid ihr in der Lage, fremde Signale zu orten und so auf weitere Astronauten treffen zu können. Aber auch Notsignale ortet ihr damit. Außerdem könnt ihr eine Drohne auf die Reise schicken, die Fotos von unzugänglichen Bereichen aufnimmt. Natürlich steht euch auch ein Weltraumanzug zur Verfügung, der gleichzeitig mit praktischem Jetpack daherkommt. Die Kombination der Gadgets und der Umwelteinflüsse ist oftmals für die Progression vonnöten, aber auch die Zeit spielt eine wichtige Rolle. Denn mit voranschreitendem Zyklus erwarten euch auch Änderungen im Sonnensystem und des Öfteren müsst ihr zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort sein. All diese Aspekte müssen bei eurer Weltraumreise beachtet werden. Da es kein Game Over gibt, wird auch zum Experimentieren eingeladen. Lasst euch jedoch davon nicht fehlleiten, denn sterben könnt ihr sehr wohl. Ob ihr von der Supernova verbrannt werdet, zu schnell mit eurem Schiff gegen Oberflächen kracht, euch der Sauerstoff ausgeht oder ihr von Sandmassen zerdrückt werdet: Es gibt jede Menge Wege, ins Gras zu beißen. Segnet ihr mal das Zeitliche, findet ihr euch auf eurem Heimatplaneten wieder und der Zyklus beginnt von vorne. So wird Frust vermieden, gleichzeitig sorgt das aber auch für Spannung – besonders dann, wenn euch der Sauerstoff ausgeht, während ihr gerade einen neuen Schauplatz erkundet.

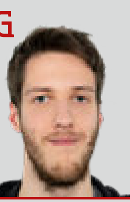
Stilles Sonnensystem

Apropos Schauplätze: Jeder Planet besitzt sein eigenes Design, wodurch sich die Orte visuell deutlich unterscheiden. Auf technischer Ebene hingegen wirkt die Grafik leicht veraltet. Das fällt jedoch selten ins Gewicht. Zusammen mit dem stimmigen Soundtrack gelingt es Outer Wilds, eine ruhige Atmosphäre aufzubauen. Zwar wird die Musik eher selten genutzt, dafür ist der Einsatz aber umso effektiver und konnte uns auch auf emotionaler Ebene packen. Lediglich eine Vertonung der NPCs hätten wir uns noch gewünscht, da durch ihr stummes Dasein die Kommunikation mit weiteren Astronauten schnell an Reiz verliert. Zudem solltet ihr während eurer Reise auf Maus und Tastatur verzichten und lieber zum Gamepad greifen, da sich das Geschehen damit deutlich angenehmer steuert. Abseits dieser wenigen technischen Kritikpunkte ist Outer Wilds ein einzigartiges Erlebnis. Das Lösen der Rätsel und die Entdeckung neuer Orte machen große Freude. Die Geschichte wird zwar fast ausschließlich durch Texte erzählt, dennoch motivierte uns das große Mysterium um die Supernova und den Zeitzyklus zum Weiterspielen. Auf die geforderte Eigeninitiative samt weniger Hinweise und fast unumgänglicher Momente, in denen man einfach nicht weiterweiß, muss man sich einlassen. Wer sich davon jedoch nicht frustrieren lässt, den erwartet ein toll designtes Universum, in dem zu verlieren sich lohnt. ❏


Die Geschichte wird lediglich durch die Umgebung und einige Textfragmente erzählt. Diese Fragmente müsst ihr zudem erst mit eurem Scanner übersetzen.

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat



„Erlebt euer ganz eigenes Abenteuer – ohne Vorschriften."

Outer Wilds kann vielleicht nicht mit der Größe eines No Man's Sky mithalten, ist grafisch nicht so ansprechend wie aktuelle Titel und auch spielerische Tiefe lässt der Titel vermissen. Dennoch ist das Weltraumabenteuer etwas ganz Besonderes, insbesondere durch die nichtlineare Erzählstruktur. Hier steht das Entdecken wirklich im Mittelpunkt und man erlebt ein eigenes Abenteuer. Die wunderbar gestalteten Planeten und Rätsel sorgen für unvergessliche Momente. Das alles kann zwar auch mal für etwas Frust sorgen, da es keine Anweisungen gibt und man auch durchaus mal in Sackgassen landet. Dennoch wurde mir bei der Erkundung der Schauplätze nur selten langweilig. Vor allem, wenn sich nach und nach alle Puzzleteile zusammenfügen und man so neue Orte entdeckt, entfesselt Outer Wilds sein gesamtes Potenzial. Die hilfreichen Gadgets, der ruhige Soundtrack und die kreative Gestaltung ergeben so ein schönes Gesamtpaket.

PRO UND CONTRA

- ✚ Frei begehbares Sonnensystem ohne Ladezeiten
- ✚ Interessante Geschichte, die sich erst nach und nach entfaltet
- ✚ Kreative Planeten und ansprechendes Leveldesign
- ✚ Schöner Style
- ✚ Ruhiger Soundtrack, der die Stimmung gut einfängt
- ✚ Gadgets werden sinnvoll zum Lösen der Rätsel genutzt
- ▬ Steuerung mit Maus und Tastatur unpraktisch
- ▬ Manövrieren des Schiffes erfordert Übung
- ▬ Keine Vertonung
- ▬ Nach dem Tutorial kein roter Faden
- ▬ Man gerät schnell in Sackgassen



Ganz besonders die traurige Stimmung von The Great Perhaps gefällt.

Genre: Adventure
Entwickler: Caligari Games
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 14.08.2019
Preis: ca. 10 Euro
USK: Nicht geprüft

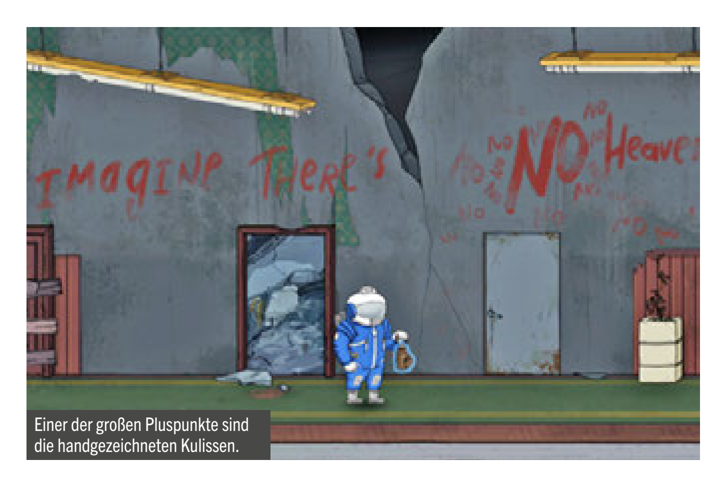
The **Great Perhaps**

Von: Maci Naeem Cheema

Kurzweiliges, atmosphärisches Sci-Fi-Adventure mit leider mäßigen Rätseln.

Der neueste von Daedalic veröffentlichte Titel The Great Perhaps zeichnet eine deprimierende und erdrückende Zukunftsvision, in der wir durch die Augen des Astronauten Kosmos versuchen, dem tragischen Ende der menschlichen Zivilisation nachzugehen und dieses sogar im besten Fall zu verhindern. Wir klären im Test, wie sehr und vor allem für wen sich der Kurztrip lohnt.

Das Hamburger Studio Daedalic Entertainment gehört längst zu den bedeutenden Größen der deutschen Games-Branche und hat in der Vergangenheit selbst internationale Relevanz bewiesen. Ihr neuestes Puzzle-Adventure entführt uns in eine deprimierende Dystopie. Die menschliche Rasse scheint vollkommen ausgerottet, die Erde nicht mehr bewohnt und Hoffnung sucht man selbst mit der professionellsten Taschenlampe vergeblich. Das Erstlingswerk des russischen Entwicklerstudios Caligari Games präsentiert sich bewusst minimalistisch und nimmt uns mit auf eine kurzweilige und sympathische 2D-Reise in die Vergangenheit – buchstäblich!

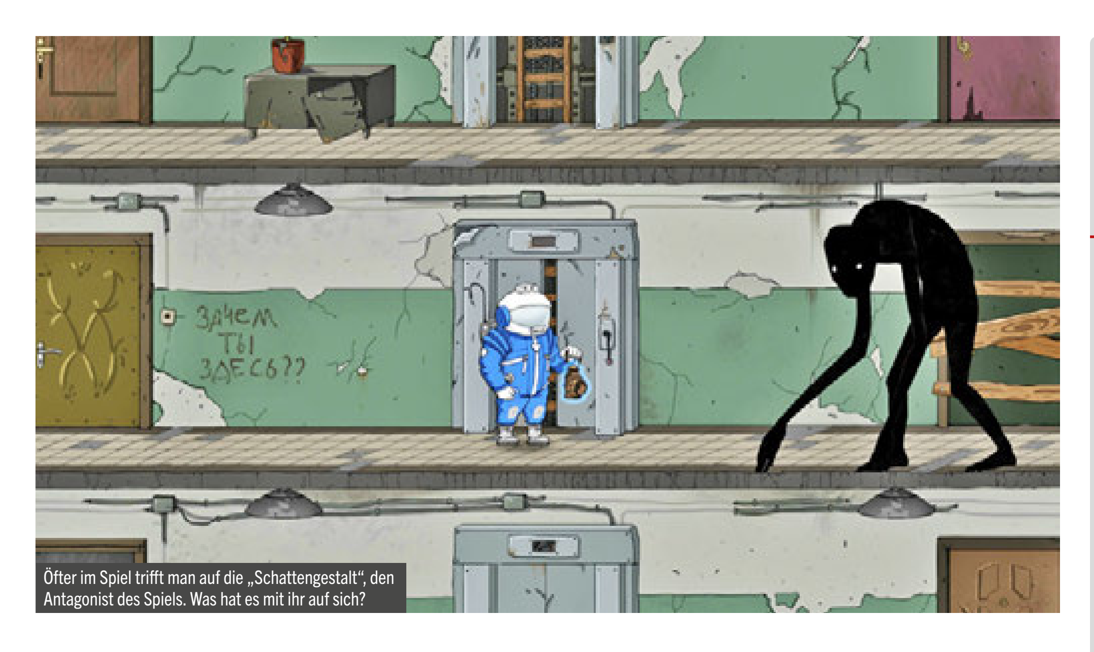


Einer der großen Pluspunkte sind die handgezeichneten Kulissen.

Nur wer die Vergangenheit kennt …

Zu Beginn des Abenteuers blickt Protagonist Kosmos auf eine graue, leblose Erde hinab. Wie kam es dazu? An einem normalen Routinetag, während die Crew ihrer Arbeit nachging, erfolgte eine Explosion auf dem blauen Planeten. Deren Hintergründe sind nicht bekannt und Versuche, mit der Erde Kontakt aufzunehmen, scheitern kläglich. Ein Einsatzteam macht sich auf, der Tragödie nachzugehen. Kosmos bleibt alleine auf der Station zurück und soll sich zum Ressourcenschutz in einen Kryoschlaf begeben. Sollte Kosmos gebraucht werden, so weckt ihn die im Raumschiff installierte künstliche Intelligenz L9. Viel Zeit vergeht bis zu seinem Erwachen, die Situation hat sich aber keineswegs gebessert. Ganz im Gegenteil, Kosmos findet sich verzweifelt und alleine gelassen in einer scheinbar ausweglosen Situation wieder. Den Selbstmord bereits vorbereitend, überredet ihn jedoch die durchaus sympathische L9, die Hoffnung nicht aufzugeben, selbst die Reise zur Erde anzutreten und somit dem vermeintlichen Ende der Menschheit nachzugehen. Ganz besonders die Frage nach Kosmos' Familie treibt unseren Helden an. Zwar stehen die Überlebenschancen nach über 100 Jahren mehr als schlecht, aber vielleicht … wer weiß?

Dort angekommen erwartet uns die Erde in einem düsteren, schwermütigen und Soviet-ästhetischen Gewand. Wir finden keine Lebewesen, jedoch ein mysteriöses Artefakt – eine Laterne, welche die Kraft in sich trägt, uns einen kurzen Blick in die Vergangenheit werfen zu lassen. Hierbei zeigt sich das Kernfeature von The Great Perhaps. Beim Nutzen der Lampe tauchen wir für einen kurzen Moment in die Zeit vor der Katastrophe ein. Mehrfach erwischen wir uns dabei, die kleinen Details der Umgebung in beiden Zeitphasen zu vergleichen. So finden wir beispielsweise zu einem Zeitpunkt im Spiel das Skelett eines Mannes in einem Gewächshaus, umschlungen von einer gigantischen Pflanze. Durch das kurze Benutzen unserer magischen Lampe erhalten wir einen interessanten


Öfter im Spiel trifft man auf die „Schattengestalt", den Antagonist des Spiels. Was hat es mit ihr auf sich?

Einblick in das Leben des schrägen Botanikers. Viele solche kleinen Details lassen sich in dem ca. sechsstündigen Abenteuer ausmachen und wissen durch die Bank zu gefallen. Die Umgebungen erzählen – zumindest für aufmerksame Spieler – stets interessante Geschichten und regen dazu an, die einzelnen Fragmente der vergangenen Jahre zusammenzusetzen.

Tolle Inszenierung einer deprimierenden Zukunftsvision

Die Stimmung von The Great Perhaps bleibt trotz der kurzen Ausflüge in die noch heile Welt vor dem Unglück trostlos und deprimierend. Immer und immer wieder erwischt man sich als Spieler dabei, mehr zu wollen. Mehr Interaktionen mit Charakteren, mehr spannende und aufschlussreiche Gespräche über die Welt und ihrer heutigen Normen und Regeln, mehr Fülle. Jedoch ist genau das ein großer Reiz des Spiels. Das, wonach wir uns und wonach Kosmos sich qualvoll sehnt, scheint einfach nicht zu existieren. Die handgemalten Landschaften sind zu keiner Sekunde überschmückt mit Details. Sie präsentieren sich stets minimalistisch, getränkt in Kummer und Melancholie. Unter der Leere leiden wir, fast wie unser Protagonist selbst. Wie Kosmos suchen wir nach Leben. Nach einer Person, die uns Antworten geben kann auf unsere Fragen. Das erzeugt eine bittersüße Grundstimmung, die uns vom ersten Moment in ihren Bann zieht.

Anstatt unserem Wunsch nach freundlichen Mitstreitern nachzukommen, serviert uns das Spiel schaurig mutierte Tiere und übernatürliche Horrorgestalten, die zwar allesamt an bereits bekannte Science-Fiction-Kreaturen erinnern, sich aber trotz allem gelungen in das Gesamtwerk von Caligari Games einfügen. Begegnen wir zum ersten Mal der mysteriösen Schattengestalt, die es aus unerfindlichen Gründen auf uns abgesehen zu haben scheint, dann löst das vor allem eins in uns aus: Furcht. Diese wird noch verstärkt durch den toll ans Gameplay angepassten Soundtrack. Neigt sich unsere Zeit in der Vergangenheit zum Beispiel dem Ende zu, so wird dies dem Spieler clever durch die Musik vermittelt. Auch abseits von Spieldesignentscheidungen gefällt der Soundtrack und verstärkt die ohnehin schon tolle Atmosphäre von The Great Perhaps.

Leider mäßige Rätsel mit wenig Anspruch

Keine Frage, der Spielumfang des 2D-Adventures ist gering. Die verwaiste Welt von The Great Perhaps will uns nicht mit Minispielen, abgedrehten Gesprächen und abwechslungsreichen Kulissen unterhalten. Der Anspruch an den Spieler bleibt stets gering und so bilden die Rätsel den Kern der Spielerfahrung. Hier müssen wir die Erwartungen leider herunterschrauben. Kreative und knifflige Denkaufgaben bleiben den Großteil der Spielzeit leider aus. Viel zu oft erwartet das Spiel von uns das unsympathische Trial-and-Error-Prinzip. Dabei stößt uns vor allem das auf der Strecke liegen gebliebene Potenzial sauer auf. Viele Genre-Nachbarn nutzen die beliebte Zeitreisefunktion kreativer und fordern die Spieler intellektuell mehr heraus. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Das Abenteuer rund um Kosmos und L9 wächst ans Herz."

In vielen Aspekten gefällt The Great Perhaps sehr gut, bei beinahe jedem dieser Aspekte – abgesehen von Inszenierung, Atmosphäre und dem sympathischen handgezeichneten Stil – fehlt es aber an den letzten wichtigen Schritten. Trotz alledem wächst einem das Abenteuer rund um den gebrochenen Kosmos und die naive L9 ans Herz. Die kurzweilige Sci-Fi-Geschichte fühlt sich rund an und präsentiert vor allem mit dem guten Ende ein gelungenes und befriedigendes Gesamtkonzept. Wer Bock auf ein Abenteuer hat, in dem Atmosphäre und Stil wichtiger sind als clevere Rätsel und kreative Designentscheidungen, dem können wir The Great Perhaps durchaus empfehlen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Inszenierung
- ➕ Dichte Atmosphäre, die vor allem durch ihre Emotionalität und Melancholie gefällt
- ➕ Schöner, handgezeichneter Stil, der eine stimmige und interessante Welt zeigt
- ➕ Viele kleine Details in der Umgebung, die interessante kleine Geschichten erzählen oder andeuten
- ➕ Stimmiges Gesamtkonzept
- ➕ Cooles Ende, welches die Spielerfahrung sinnvoll abrundet
- ➕ Zwar minimalistischer Soundtrack, der aber gekonnt das Spieldesign und die Story und deren Prämisse unterstreicht
- ➖ Leider mäßige Rätsel, denen es an Kreativität fehlt
- ➖ Wenig Anspruch an den Spieler, zu keiner Zeit wirklich fordernd
- ➖ Etwas eintönig. Wenig Spielinhalt und Abwechslung




Das Nutzen der Laterne gibt einen interessanten Einblick in die Zeit vor der Katastrophe.


Fantasie an: Die Welt bietet viele spannende Geschichten, die oft durch ihre Umgebungen erzählt werden.

Vane

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Friend & Foe Games
Publisher: Gamera Game
Erscheinungsdatum: 23.07.2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: nicht geprüft

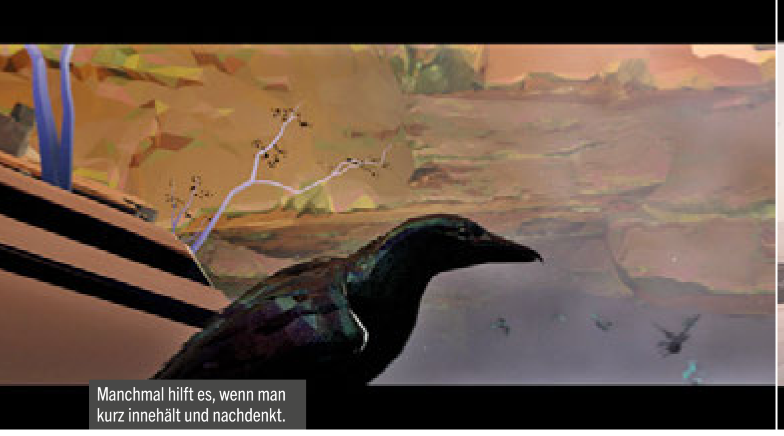
Entdeckungslust pur – das ist Vane. Getragen werden soll die Erfahrung von einer tollen Atmosphäre. Gelingt das Unterfangen?

Von: Marius Heise & Lukas Schmid

Am Anfang war das Wort: Diese Bibelpassage haben die Macher von Vane wohl übersprungen. Denn weder ein Erzähler noch sonstwie gearteter Dialog stehen dem Spieler in diesem Action-Adventure zur Seite. Und das, obwohl viele Indie-Spiele, wie etwa What Remains of Edith Finch, gerade mit starken Dialogen und Monologen punkten oder es wie in Sea of Solitude zumindest versuchen. Stattdessen soll man sich in der verwüsteten Spielwelt, an deren Erschaffung auch Entwickler beteiligt waren, die bereits an Spielen wie The Last Guardian arbeiteten, selbst auf die Suche nach Sinn und Zweck machen.

Nicht jeder, der wandert, …

Vom Winde verweht – so lässt sich die Ausgangssituation in Vane wohl beschreiben. Die Welt von Vane ist umgeben von einem Sturm, der eure Spielfigur (ein Kind mit einer ziemlich coolen Kopfbedeckung) gleich in den ersten fünf Minuten des Spiels hinwegreißt. In der nächsten Szene – das Spiel ist unterteilt in Szenen, die im Menü auswählbar sind – findet ihr euch als Vogel in einer zerklüfteten Wüstenlandschaft wieder, ein paar rostende Ruinen metallischer Bauten sind in der Ferne verteilt. Ihr seid völlig auf euch allein gestellt, ohne jegliche Vorstellung davon, was eigentlich von euch erwartet wird. Diese Offenheit zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel: Spielmechaniken werden, abgesehen vom seltenen Einblenden einer Taste, nicht explizit vorgestellt. Man probiert ein bisschen herum (oder schaut sich die etwas dürftigen Steuerungsoptionen im Pausenmenü an), um eine grobe Vorstellung davon zu gewinnen, was man überhaupt machen kann. Über eine der Hauptmechaniken stolpert man beinahe wortwörtlich: Beim Kontakt mit einer mysteriösen goldenen Substanz wird man vom Vogel zum Kind. Besser gesagt landet man unsanft auf einen Haufen des glänzenden Gesteins, wenn man als Vogel zu knapp drüber hinwegflattert. Im Grunde gibt es zwei dominante Spielmechaniken, die helfen sollen, die Rätsel zu lösen. Die erste Mechanik ist die Transformation von Vogel zu Kind und andersrum. Die beiden Formen bieten jeweils verschiedene Möglichkeiten: Der Vogel kann die Schwingen spreizen und eignet sich somit gut zum


Manchmal hilft es, wenn man kurz innehält und nachdenkt.


Diese Einblendungen von Tasten kommen eher spärlich vor.

Erkunden der Umgebung und zum Erreichen abgelegener Orte. Das Kind hingegen kann wesentlich besser mit seiner Umgebung interagieren. Es zieht Hebel, öffnet Käfige und rollt, was sich so rollen lässt. Die zweite Spielmechanik ist unsere Stimme, sowohl als Kind als auch als Vogel. Als Vogel animiert ihr mit eurer Singstimme andere Vögel, sich zu euch zu gesellen und so unter dem gemeinsamen Gewicht Käfighalterungen oder gar eine riesige Wetterfahne zu biegen und zum Einsturz zu bringen. Die Stimme des Kindes kann später mit der goldglänzenden Substanz interagieren. Daraufhin verändert sich die Umgebung und eingestürzte Säulen und Brücken bauen sich wieder auf. Mit Hilfe dieser Fähigkeiten verändert ihr eure Umgebung und löst dadurch Rätsel. Diese Puzzle-Aufgaben sind nicht wirklich komplex, sie haben aber das Problem, dass sie manchmal zu wenig offensichtlich als solche zu erkennen sind. Oft ist einem auch nicht klar, was überhaupt bezweckt werden soll. Folglich ist es dann auch schwer darauf zu kommen, was denn die Lösung des Problems sein soll.

… ist verloren?

Dieses Gefühl des Verlorenseins, jedoch nicht der Orientierungslosigkeit, stellt sich auch bezüglich der Story ein. Man wird direkt in eine mysteriöse, fremdartige Welt geworfen, es gibt keinerlei Exposition durch Monologe oder Text. Hier tut sich ein schöner Kontrast zwischen dem Gesang als Spielmechanik und dem gänzlichen Fehlen von Sprache auf. Man muss das, was man sieht und hört, erstmal einfach so hinnehmen, wie es sich präsentiert. Genau dieser Mangel an Erklärung ist auch nötig, um im Spieler den Drang zum Suchen nach Antworten zu erwecken. Was hat es mit der mysteriösen glänzenden Substanz auf sich? Wer sind die langen Gestalten in schwarzen Umhängen und mit goldenen Schnäbeln, die uns wiederholt den Eintritt in die schützenden Türme verweigern? Wird der Sturm alles hinfort reißen? Und natürlich stets: Was soll man tun? Wer Vane eine Antwort auf diese Fragen abringen will, der hat keine andere Wahl, als zu erkunden und sich daran zu machen, die Puzzles zu lösen. Diese Spannung aufrechtzuerhalten ist eine steile Gratwanderung: Der Entdeckungsdrang im offenen Raum auf der einen Seite vermag schnell in Frustration umzuschlagen, wenn man zu lange vergebens nach dem nächsten Stück im Puzzle sucht. Durch das extrem offene Gamedesign, die spärlichen Hinweise und die Bewegungsfreiheit in Vogelform ist das leider sehr häufig der Fall.

Festmahl für Augen und Ohren

Die Optik des Spiels versucht ihr Bestes, das Herumirren selbst zu einer bereichernden Erfahrung zu machen. Vane hat einen charakteristischen und bewusst simpel gehaltenen visuellen Stil. Oberflächen und Partikeleffekte sind facettiert, kantenreich und verstärken so die Kontraste zwischen Farben. In Verbindung mit dem gekonnten Spiel von Licht und Schatten fühlt sich die Welt im Spiel fest und greifbar an, ohne dabei ihren Hauch von verspieltem Surrealismus einzubüßen. Im späteren Verlauf gibt es Effekte, welche die zerstörte Umgebung Re- und Dekonstruieren, und auch hier profitiert Vane von seinen klaren Kanten, die sich erstaunlich gut mit wellenartigen, fließenden Lichteffekten vertragen. Positiv erwähnt werden sollte hier auch die Animation des Kindes: es stolpert, schwankt an den Rändern von Klippen und tut sich manchmal auf eine bezaubernde Weise schwer beim Erklimmen von Hindernissen. Seine Bewegungen fühlen sich an, als hätte der Körper tatsächlich Gewicht und erinnern bezüglich des Realismus der Bewegungen und Gesten an Spiele wie The Last Guardian des Entwicklerteams ICO. Der Soundtrack zeichnet sich durch ätherische, langgezogene Synthesizer-Klänge, Ambient-Effekte wie Regen, Donner oder Wind und vereinzelte Singstimmen aus, die für eine stimmige Klangkulisse sorgen. Will das Spiel ein Gefühl der Spannung oder drohenden Gefahr vermitteln, so gesellen sich zu den dezenteren Synthesizer-Sounds eine penetrante Perkussion und ein starker Bass. Der Soundtrack liefert somit sowohl Momente, die beim Schweben über der Wüste deren Größe und Einsamkeit musikalisch untermalen, als auch Tracks, die man vielleicht in einem Sci-Fi-Horror-Spiel erwarten würde, ohne jemals seine einheitliche Identität zu verlieren.

Kamera, quo vadis?

Musik und Grafik gehören eindeutig zu den stärkeren Aspekten, aber leider wird vor allem die Optik oft von kleinen Makeln der Kamera gestört. Diese scheint ein Eigenleben zu besitzen: Manchmal will sie bestimmte Einstellungen forcieren, in der Vogelform zoomt sie oft unangenehm nah heran und allgemein verschwindet sie gern hinter Wänden, was der Immersion schadet. Diese Probleme werden im letzten Viertel des Spiels zusehends weniger, was wohl am filmisch-angehauchten Design dieses Abschnitts liegt, in dem viel weniger Wert auf Freiheit und Entdeckung gelegt wird. Sehr wahrscheinlich wäre etwas mehr Linearität auch in anderen Abschnitten von Vane eine bessere Wahl gewesen. Trotz aller vorhandenen Makel sollte man bedenken, dass es sich hier um das erste Projekt eines neuen Indie-Studios handelt und angesichts dieses Umstandes haben sie ein atmosphärisches und gut spielbares Abenteuer abgeliefert, das zudem ohne gröbere Bugs daherkommt.

MEINE MEINUNG

Marius Heise



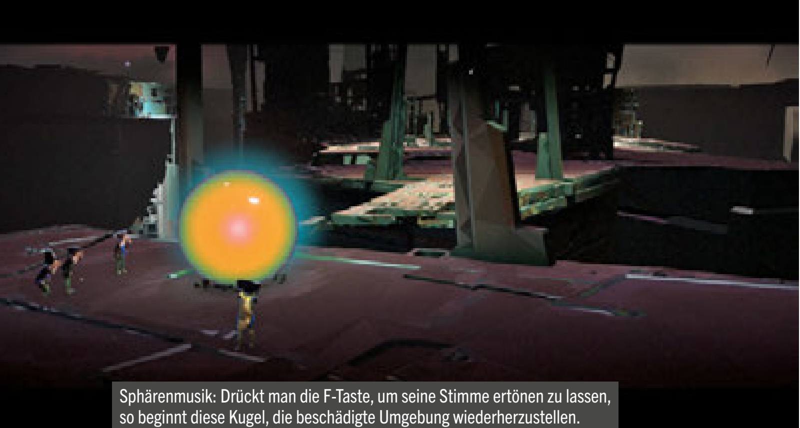
„Trotz Mankos ein einzigartiges Erlebnis mit (zu) viel Freiheit“

Vane ist definitiv ein Spiel, auf das man sich einlassen muss. Wer ein geradliniges Adventure sucht oder auf starkes, traditionelles Storytelling steht, wird hier wohl nicht glücklich werden. Die Entwickler sind vor allem anfangs ziemlich konsequent in ihrem Vorhaben, dem Spieler möglichst wenig vorzuschreiben. Das Spiel leidet jedoch oft unter der Spannung zwischen dieser Freiheit und der fast schon filmwürdigen Präsentation, und ein bisschen Streamlining, vor allem was die Rätsel angeht, hätte dem Spiel wohl gutgetan. Wenn ihr besser als der Autor dieses Textes im Lösen von Puzzles seid – was ziemlich wahrscheinlich ist – bietet Vane für etwa drei Stunden eine Gelegenheit, in eine einzigartige, surreale Welt mit beindruckender Atmosphäre abzutauchen. Ob das die 20 Euro wert ist, die Vane kostet, muss jeder selber entscheiden.

PRO UND CONTRA

- + Sehr starke Ästhetik
- + Atmosphärische Erfahrung
- + Faszinierende Spielwelt
- + Gute Länge für diese Art von Spiel
- + Der Spieler wird sehr wenig an die Hand genommen und …
- − … der Spieler wird sehr wenig an die Hand genommen
- − Die Kamera nervt manchmal
- − Unausgereiftes Menü und wenige Einstellungsmöglichkeiten





Sphärenmusik: Drückt man die F-Taste, um seine Stimme ertönen zu lassen, so beginnt diese Kugel, die beschädigte Umgebung wiederherzustellen.



Wie in stiller Andacht wird sich um die Kugel versammelt. Das Spiel arbeitet stark mit solchen atmosphärischen Momenten.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

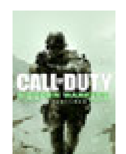
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

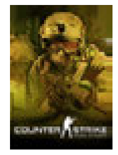
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

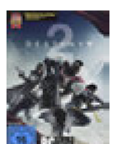
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

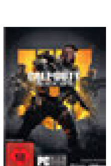
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

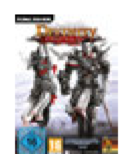
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

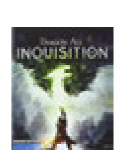
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

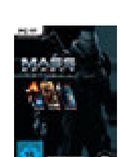
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

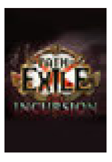
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



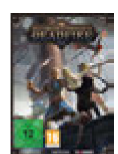
Mutant Year Zero: Seed of Evil

Stundenlang neuen Spielspaß versprechen die Entwickler von The Bearded Ladies für Seed of Evil, den ersten Inhalts-DLC für Mutant Year Zero: Road to Eden. Die Erweiterung setzt die Hauptgeschichte fort und lässt euer Mutantenteam in eine neue Zukunft nach der Entdeckung von Eden aufbrechen. Entsprechend empfiehlt sich der DLC vor allem für Spieler, die das Hauptspiel bereits durchgespielt haben. Zusätzlich zu Dux, Bormin, Selma und den anderen Gefährten könnt ihr nun einen weiteren Mutanten rekrutieren. Dabei handelt es sich um einen aufrecht gehenden Elch, der Großkhan genannt wird. Er ist ein Veteran der Zone und kann mit seinen Fähigkeiten Bodenpocher und Flammenspeier ganzen Gruppen von Gegner Schaden zufügen. Außerdem neu: Neue Gegner, neue Karten und verbesserte Mutationen für eure Helden.



Matthias Dammes

Pillars of Eternity 2: Deadfire



Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive

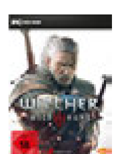
The Elder Scrolls 5: Skyrim



Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition



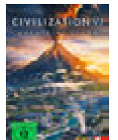
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

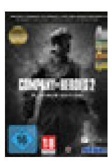
Civilization 6: Gathering Storm



Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games

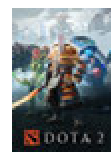
Company of Heroes 2



Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ

Dota 2



Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve

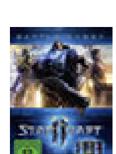
Shadow Tactics: Blades of Shogum



Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment

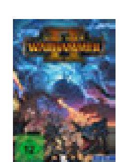
Starcraft 2: Die komplette Trilogie



Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment

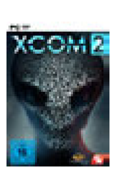
Total War: Warhammer 2



Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega

XCOM 2



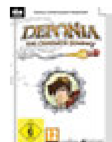
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!

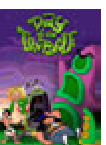
Deponia: The Complete Journey



Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment

Day of the Tentacle Remastered



Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine

Life is Strange



Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix

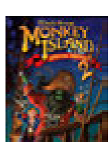
The Book of Unwritten Tales



Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow

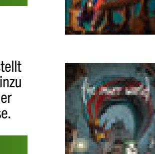
Monkey Island 2: Special Edition



Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts

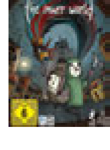
The Inner World



Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games

The Walking Dead



Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rime: Eine emotionale Achterbahnfahrt

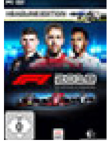
Rime als Geheimtipp zu bezeichnen würde wohl zu weit gehen. Dafür ist der Titel zu vielen Leuten ein Begriff. Gemeinhin wird er aber gerne als „Ico-Klon" abgetan, was wohl viele Leute aus Mangel an Interesse davon abhält, ihm eine Chance zu geben. Nun, im Kern stimmt der Vergleich, spielerisch und thematisch ähnelt Rime durchaus Ico – es handelt von einem kleinen Jungen, der in einer großen, mysteriösen Welt Rätsel lösen muss. Rime ist aber so viel mehr als das. Es ist ein herausragend konstruiertes, monumental emotionales Abenteuer und erzählt eine der schönsten und traurigsten Geschichten, die ich im Medium Videospiele jemals erleben durfte. Jedes Wort zu viel würde der dennoch simpel gehaltenen Handlung etwas ihrer Qualität rauben. Deswegen verrate ich an dieser Stelle nichts dazu. Es sei aber gesagt, dass sowohl ich als auch meine Freundin nach dem Abspann eine lange Zeit einfach nur dasaßen, emotional völlig kaputt, und die nächsten paar Stunden erst einmal gar nichts tun konnten. Das hat in dieser Intensität vorher noch kein Spiel bei mir geschafft! Und all das ohne ein Wort des Dialoges und mit nur sehr bewusst eingesetzten, seltenen Musikstücken. Grafisch wird ein hübscher Cartoon-Stil geboten, der wohl niemanden vom Hocker hauen wird, aber sehr gut zur übermittelten Atmosphäre passt. Dieses Stimmungsgesamtpaket ist der Grund, warum man Rime spielen sollte. Spielerisch ist es „nur" nett. Wir wandern durch lineare Gebiete, lösen Umgebungsrätsel und werden dabei nur selten gefordert. Alles fein, alles gut gestaltet, aber im Endeffekt eben nur Mittel zum Zweck. Also, wer es zwei Jahre nach dem Release noch nicht getan und Lust auf feuchte Augen hat, der sollte sich noch heute in die Welt von Rime begeben! **Lukas Schmid**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.

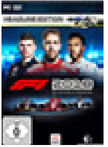
Dirt Rally



Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters

F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters

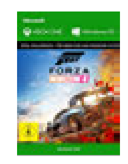
Forza Motorsport 7



In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft

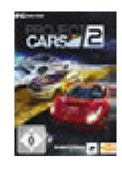
Forza Horizon 4



Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft

Project Cars 2

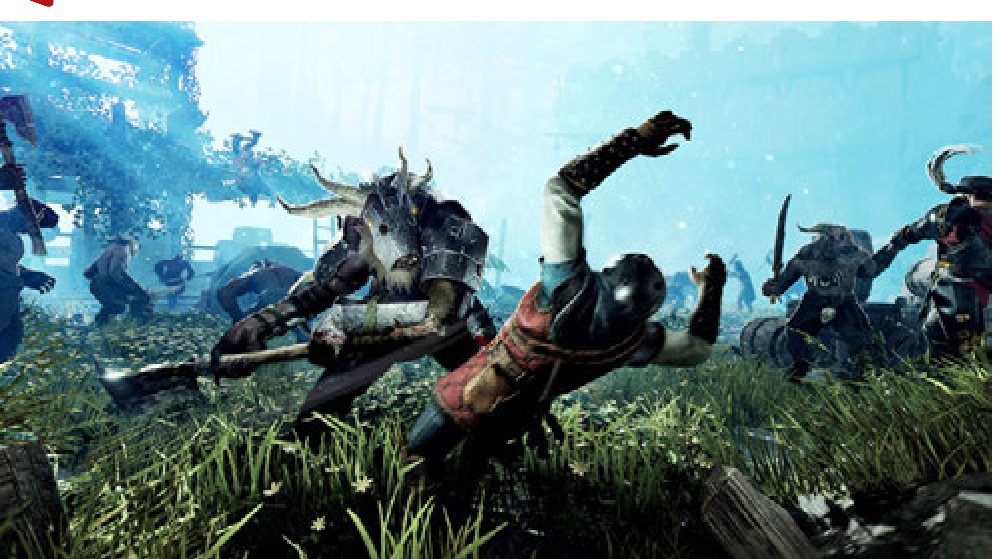


Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

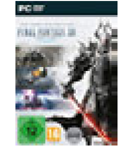
Warhammer: Vermintide 2 – Winds of Magic

Vor ein paar Wochen haben wir es bereits angekündigt, nun, einen Tag vor Redaktionsschluss, ist es da: das Winds-of-Magic-Add-on für Vermintide 2. Das bringt als größtes Feature eine neue Gegner-Fraktion mit sich: die Tiermenschen. Zusätzlich dazu kommen nun auch neue Waffen, eine erhöhte Level-Obergrenze, ein neuer Schwierigkeitsgrad, ein neuer Level und ein Horde-Modus ins Spiel, zusätzlich zu einem neuen Patch. Gerade dieser ändert noch einmal einige Dinge, die mit dem letzten Flicken angepasst wurden und für jede Menge Kontroversen in der Fanbase gesorgt haben – zu viel Grind, zu harter Schwierigkeitsgrad im Endgame, technische Probleme und andere Unzulänglichkeiten trübten die Stimmung. Aufgrund der kurzen Zeit konnten wir noch nicht so viele Matches mit dem neuen Patch und Winds of Magic hinter uns bringen, aber so weit sieht es schon mal gut aus. Die neuen Features fügen sich gut ein und zumindest die technischen Probleme und der übertriebene Grind wurden vom Entwickler Fatshark angegangen. **Sascha Lohmüller**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

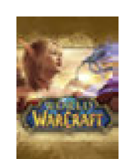
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

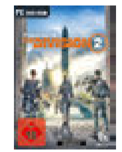
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

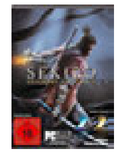
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspielerpart und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

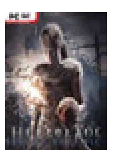
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

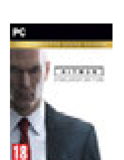
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

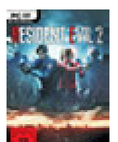
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



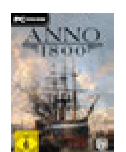
Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



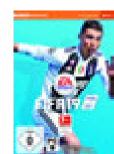
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

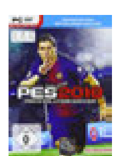
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

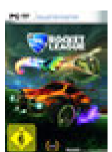
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

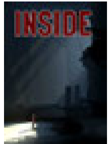
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

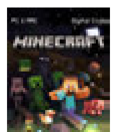
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

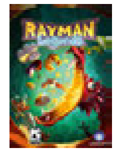
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

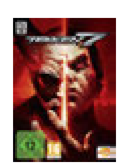
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

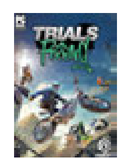
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

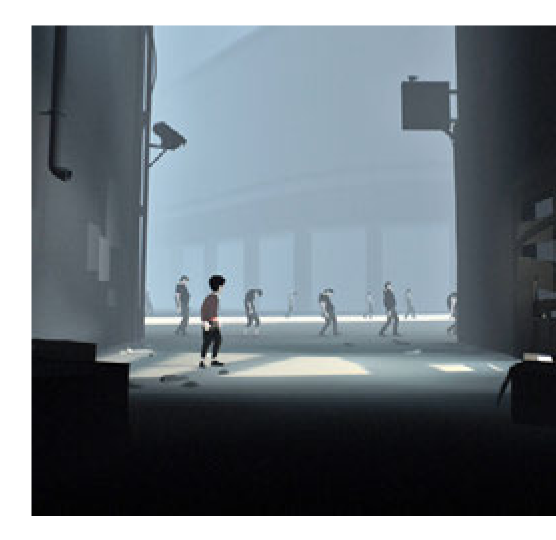
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Megaquarium – jetzt mit Extra-Fisch

Die Großaquarium-Simulation Megaquarium haben wir ja bereits zum Release getestet, Kollegin Katha gab vor gut einem Jahr eine durchaus respektable 7/10 – und machte mich auf den Titel aufmerksam, was mich knapp 40 Stunden meiner Freizeit kostete. Wie dem auch sei: Warum ich das Thema an dieser Stelle noch einmal aufwärme? Ganz einfach: Weil ich das Spiel kürzlich vom ersten Level an ein zweites Mal durchgespielt habe. Denn seit rund einem Monat ist endlich der Steam-Workshop für Megaquarium verfügbar, von diversen Patches und Updates im letzten Jahr vonseiten des Entwicklers einmal ganz zu schweigen. Dadurch hat sich nicht nur die Anzahl der verschiedenen Tank-Formen locker verdoppelt, sondern auch die der verfügbaren Tiere. Wer beispielsweise schon immer mal einen riesigen Korallentank mit Hunderten von unterschiedlichen Clown-Fischen bauen wollte, kann dies nun tun. Was mich tatsächlich aber am meisten gefreut hat, sind die unzähligen Deko-Objekte für die Becken. Vorbei die Zeiten, als man nur aus einer Handvoll Steine und einem guten Dutzend Pflanzen die Auswahl hatte. Dank der fleißigen Modder sehen nun fast alle Tanks individuell aus. Und wer weiß – wenn die Modder weiter so fleißig sind, spiele ich es vielleicht sogar noch ein drittes Mal, bis ich mich dann im November Planet Zoo widme. **Sascha Lohmüller**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Achtung, Strahlung! System Shock erzeugte mit äußeren Einflüssen wie Radioaktivität wohligen Stress während der Kämpfe. Wer sich zu lange in diesen Gebieten aufhielt, verlor Lebensenergie. (Quelle: Nightdive Studios)

25 Jahre System Shock

Dieser Shooter schockte das System

Ein Klassiker, der viele Türen öffnete und doch zu spät Beachtung fand: Das ist die Geschichte von Looking Glass' System Shock – wieso speziell der erste Teil so vieles richtig machte.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Jemand, der auf einem bestimmten Gebiet bahnbrechend ist." So definiert der Duden den Begriff „Pionier". Dass ein „Wegbereiter" nicht zwangsläufig auch Weltruhm erlangen muss, zeigt etwa das Beispiel von Gustav Weißkopf: Der Deutsch-Amerikaner gilt als Pionier des Motorflugs – und dennoch fallen den meisten in diesem Zusammenhang vermutlich die Gebrüder Wright als Erstes ein. Ganz ähnlich ergeht es dem Science-Fiction-Shooter System Shock. Das Anfang der 1990er-Jahre von den Looking Glass Studios entwickelte und 1994 von Origins Systems veröffentlichte First-Person-Abenteuer gilt als Wegbereiter für revolutionäre Actionspiele wie Half-Life, Dead Space und natürlich Bioshock.

Doch zu seiner Zeit war System Shock ein Flop; es verkaufte sich gerade einmal so gut, dass Entwickler und Publisher kein Minus in der Kasse hatten. Rückblickend ist der Einfluss von System Shock auf die Spieleindustrie allerdings nicht hoch genug anzurechnen. Kein Wunder also, dass 2019 nicht nur ein von den Nightdive Studios (davor Night Dive Studios) entwickeltes Remake für PC, PlayStation 4 und Xbox One in den Startlöchern steht, sondern auch das von Otherside Entertainment produzierte System Shock 3.

System Shock begeisterte Fans und Kritiker mit wegweisender 3D-Technik, kreativer Erzählweise und bis dahin einzigartiger Science-Fiction-Atmosphäre. Und dennoch stand es Mitte der 90er im Schatten von Doom.

Ein weiterer Hit für Origin?

Die Entwicklungsgeschichte von System Shock beginnt zur Weihnachtszeit des Jahres 1992. Damals befand sich das Team von Looking Glass Studios unter der Leitung von Paul Neurath, Doug Church und Tim Stellmach im Schlussspurt der Fertigstellung des 3D-Dungeon-Crawlers Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds. Doug Church, der geistige Vater von System Shock, erklärte in einem im Sammelband Game Design: Theory and Practice veröffentlichten Inter-



Das Intro von System Shock erklärt die düstere Zukunftsvision: Dieser Hacker entfernte die ethischen Beschränkungen der Computer-KI SHODAN und bekommt zur Belohnung kybernetische Verbesserungen eingepflanzt. (Quelle: Moby Games)

Der etwas aufgeräumter wirkende Full-Screen-Modus kam erst mit der später veröffentlichten CD-Version hinzu. Dadurch sah man mehr, hatte aber weniger Überblick über das eigene Inventar. (Quelle: Moby Games)

Nach einem Bildschirmtod wacht man in System Shock in diesen Wiederbelebungszellen wieder auf. Allerdings muss man diese zunächst aktivieren. (Quelle: Moby Games)

view, dass man das Spiel unbedingt noch vor dem Jahreswechsel fertigstellen wollte: „Wir alle schoben Überstunden über Weihnachten dank dieser klassischen, genialen Art und Weise der Spieleentwicklung." Church reiste im Januar 1993 zu der in Austin, Texas gelegenen Unternehmenszentrale von Origin Systems. Der Publisher genoss dank Hits wie der Ultima-Reihe oder den Wing-Commander-Spielen einen hervorragenden Ruf und war auf der Suche nach dem nächsten Blockbuster.

Gemeinsam mit dem damaligen Producer Warren Spector, Designer Austin Grossman und Firmenleiter Paul Neurath brainstormte Church nach der zündenden Idee für ein neuartiges Spielerlebnis. Im Zuge des durch Doom (1993) aufkommenden 3D-Hypes wollte man Technik und Design zu einem „immersive simulation game" verschmelzen und sich zugleich von Rollenspielen wie etwa Ultima Underworld absetzen.

Ein modernes Szenario verwarf die Gruppe indes schnell. Aufgrund der technischen Limitierungen der damaligen Zeit wäre die angesprochene Immersion – also das Eintauchen in die Spielwelt – zu schnell zerbrochen. Zurück bei Looking Glass in Massachusetts einigte man sich schließlich auf ein Science-Fiction-Setting. Laut Warren Spector hieß das Projekt zunächst Alien Commander und sollte eine Art Spin-off der Wing-Commander-Serie werden. Zum Glück setzte das Team diese Pläne nie in die Tat um, sondern verpasste dem entstehenden System Shock eine eigene Identität.

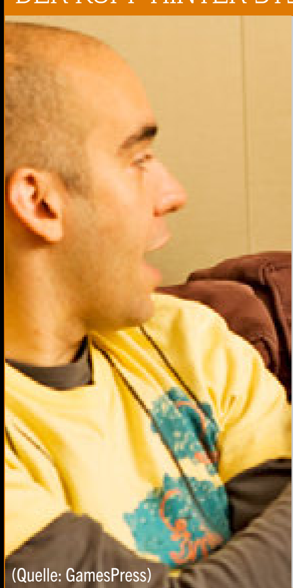
Die verlassene Raumstation Citadel Station im Jahre 2072 kristallisierte sich schnell als favorisierter Schauplatz heraus. Schließlich umging man durch den Verzicht auf NPCs beispielsweise Dialogketten, die im schlimmsten Falle die Atmosphäre zerstört hätten. Für eine genauere Skizzierung der Stimmung legte das Entwicklerteam sogenannte „minutes of gameplay" an. Diese Notizen beschrieben Geräusche, Bilder und Situationen, die das Spiel ausmachten. Aus ihnen entstand letztlich auch der von Doug Church und Andy Grossman entwickelte stilistische Leitfaden für das gesamte Projekt.

Fortschrittlicher als Doom

Für die Umsetzung der kreativen Vision hinter System Shock benötigte es allerdings eine neue Grafik-Engine, die in der Lage sein musste, den ambitionierten First-Person-Titel darzustellen. Looking Glass griff nicht etwa auf die Technik von Ultima Underworld zurück, sondern entwarf eine neue, eigene Grafiktechnologie, die aus heutiger Sicht erstaunlich leistungsfähig war. Die Shock-Engine beherrschte etwa Feinheiten wie schräge Oberflächen, die Darstellung detailreicher Texturen, hohe Konstruktionen für Leitern oder Aufzüge sowie die Simulation von Gravitation. Geworfene Granaten flogen dadurch im Bogen und abgefeuerte Schüsse sorgten für einen Rückstoß.

Die spielerische Freiheit äußerte sich in den Bewegungsmöglichkeiten des Hauptcharakters: In System Shock konnten Spieler plötzlich springen, sich ducken oder sich gar um Ecken lehnen. Gerade letztgenannter Aspekt war im Kampf von entscheidender Wichtigkeit. Auch wenn System Shock kein traditionelles Deckungssystem besaß, so brachte es doch einen strategischen Ansatz ins Spiel – und das in Zeiten des äußerst geradlinigen Doom. Ursprünglich planten die Macher sogar mit 3D-Figuren, allerdings gelang dieser Quantensprung in der Kürze der Entwicklungszeit nicht. Vollständige 3D-Modelle sollten dem 1999 erschienen Nachfolger vorbehalten bleiben.

DER KOPF HINTER SYSTEM SHOCK: **DOUG CHURCH**



(Quelle: GamesPress)

- Geboren am 16. November 1968 in Evanston, Illinois
- Studierte am renommierten MIT, verließ die Universität aber, um bei Looking Glass Studios zu arbeiten.
- Bekannt für seine Mitarbeit an Ultima Underworld, System Shock, Thief und Deus Ex.
- Warren Spector betonte immer wieder, dass Church den Begriff „immersive simulation game" prägte.
- Versuchte in seinen Spielen stets, Gamedesign und Technik in Einklang zu bringen.
- Arbeitete von 2005 bis 2009 gemeinsam mit Star-Regisseur Steven Spielberg bei Electronic Arts in Los Angeles.
- Wechselte 2011 zu Valve, jedoch kamen dabei keine nennenswerten Ergebnisse heraus.
- Heuerte 2016 bei Otherside Entertainment als Creative Consultant für die Entwicklung von System Shock 3 an.

Ursprünglich plante Looking Glass sogar mit dreidimensionalen Polygon-Modellen. Jedoch verwarf man diese Idee wieder, um die Systemvoraussetzungen nicht in die Höhe zu treiben. (Quelle: Moby Games)

Aber wir wollen hier nicht alles über den grünen Klee loben: System Shock hatte auch – gerade aus heutiger Sicht – große Designmacken und erforderte nicht zuletzt aufgrund seiner komplexen Tastatur-Maus-Steuerung viel Geduld. Speziell das von Marc LeBlanc entwickelte HUD sorgte mit seiner Feingliedrigkeit für extreme Steuerungsprobleme. In der ursprünglich auf Diskette erschienenen PC-Version blickten wir lediglich durch ein kleines Sichtfenster in die 3D-Welt. Alle anderen Bereiche des Bildschirms pflasterte System Shock mit Optionen und Fenstern zu, etwa für das Inventar oder die aktuelle Waffe. Bei einer standardmäßig eingestellten Auflösung von 320x200 Pixeln blieb nicht mehr viel Platz. Das HUD sorgte für Enge und erzeugte den Eindruck von Hilflosigkeit.

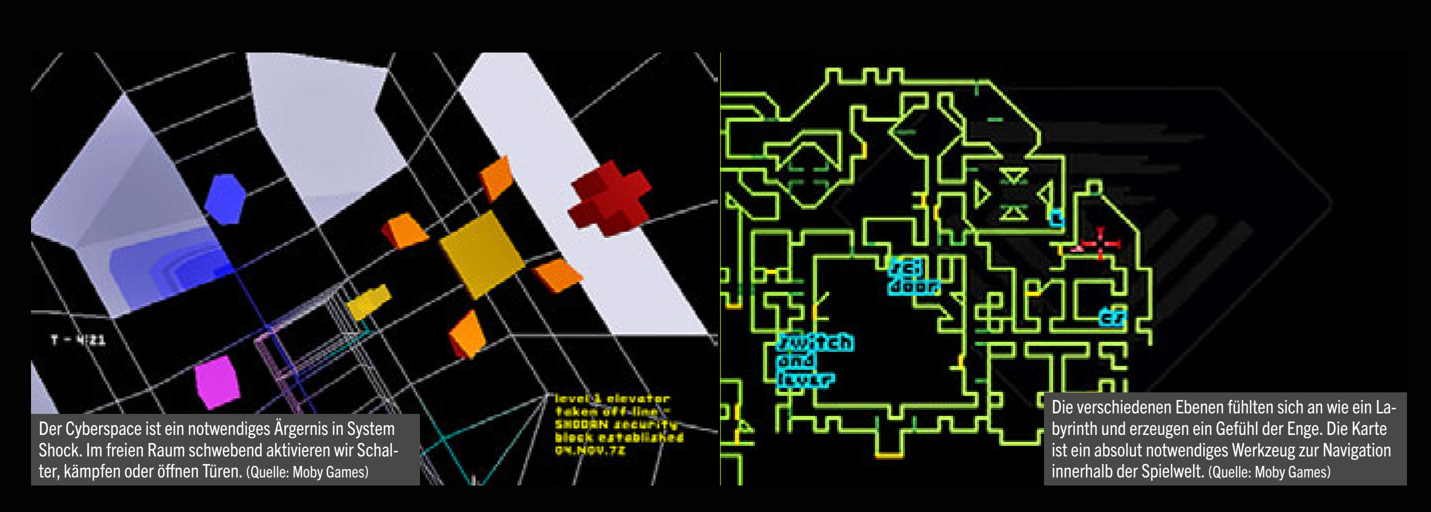
Zugleich waren viele Befehle unnötig kompliziert: Die angesprochenen Granaten warfen wir nicht etwa mit einem einfachen Tastendruck, nein, wir mussten die Sprengsätze aktiv aus dem Inventar kramen und mithilfe der Maus auf unser Ziel schleudern. Gleiches galt im Übrigen für das Nachladen von Schusswaffen: Erst Magazin auswählen – und dann in die entsprechende Waffe einfügen. Komfortabel ist anders!

Hart, aber herzlich

Doug Church suchte nach maximaler Authentizität und so erlaubte System Shock beispielsweise auch das Eintragen kleiner Hinweise in die Karte. Das war angesichts der an ein Labyrinth erinnernden Raumstation auch bitter nötig. Wer hier den Überblick behalten wollte, brauchte ein gutes Gedächtnis. Aufzüge verbanden die in acht Ebenen und Biome aufgeteilte Citadel Stadion. Dummerweise führte nicht jeder Aufzug zu jeder Etage, sondern steuerte immer nur bestimmte Bereiche an oder übersprang auch mal einige.

Zu allem Überfluss tauchten bereits getötete Gegner wieder neu auf, sobald wir eine Ebene verließen. Ein Hauch von Dark Souls wehte schon 1994 durch die Citadel Station. Der hohe Schwierigkeitsgrad spiegelte sich auch in den verteilten Ressourcen wider. Aufgrund der ständigen Munitionsknappheit, dem begrenzten Platz im Inventar und der eingeschränkten Lebensenergie besaß System Shock viele Elemente eines modernen Survival-Spiels. So bestimmten wir etwa bei einigen Strahlenwaffen die Effektivität, jedoch kostete uns deren Einsatz zugleich selbst Energie. Auch passten längst nicht alle Waffen ins Inventar, sodass wir immer wieder entscheiden mussten, welche Kanonen wir mitnehmen würden. Im Gegensatz zu anderen First-Person-Spielen der damaligen Zeit gehörten also das Ressourcenmanagement und das Treffen von Entscheidungen bereits zum spielerischen Alltag.

Immerhin: System Shock bot von Beginn an die Möglichkeit, Gameplay-Optionen wie Kampf, Rätsel, Cyberspace und den grundsätzlichen Schwierigkeitsgrad anzupassen. Wer beispiesweise in der

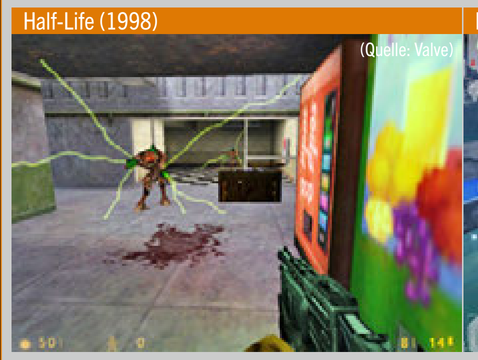


Der Cyberspace ist ein notwendiges Ärgernis in System Shock. Im freien Raum schwebend aktivieren wir Schalter, kämpfen oder öffnen Türen. (Quelle: Moby Games)

Die verschiedenen Ebenen fühlten sich an wie ein Labyrinth und erzeugen ein Gefühl der Enge. Die Karte ist ein absolut notwendiges Werkzeug zur Navigation innerhalb der Spielwelt. (Quelle: Moby Games)

DIESE SPIELE NAHMEN SICH SYSTEM SHOCK ALS VORBILD

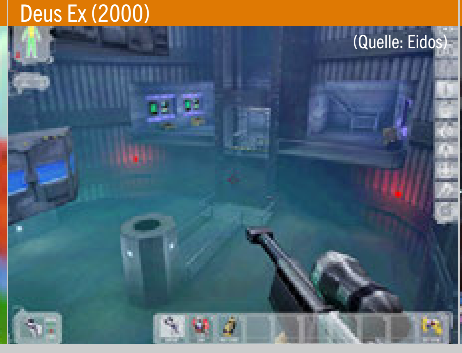
Half-Life (1998)



(Quelle: Valve)

Half-Life gilt als Vorreiter in Bezug auf erzählende Shooter, greift aber dennoch Elemente aus System Shock auf. Das beginnt beispielsweise beim Szenario der durch eine feindliche Kraft zerstörten Forschungsstation Black Mesa und endet schließlich bei Gameplay-Ideen wie dem Hazardous Environment Suit von Protagonist Gordon Freeman. Natürlich ist Half-Life der schnellere Shooter, aber in puncto Storytelling und auch Spielbarkeit sind Parallelen zu System Shock erkennbar.

Deus Ex (2000)



(Quelle: Eidos)

System Shock und das 2000 veröffentlichte Cyber-Abenteuer Deus Ex besitzen einen gemeinsamen Nenner: Warren Spector. Die US-Entwicklerlegende arbeitete bereits an System Shock als Producer mit, er verwirklichte seine kreative Vision aber erst mit Deus Ex. Das Science-Fiction-Spiel setzt auf Entscheidungsfreiheiten, verknüpft Rollenspiel- und Shooter-Gameplay und bedient sich verschiedener Tropen des Science-Fiction-Universums.

Prey (2017)



(Quelle: Bethesda)

Das 2017 veröffentlichte Actionspiel Prey gehört ebenfalls zur System-Shock-Familie. Ähnlich wie der Klassiker erlaubt es die Ausarbeitung eines eigenen Spielstils und gönnt dem Spieler viele Freiheiten. Zugleich aber zwingt es euch auch zu vorsichtigem Vorgehen und limitiert beispielsweise Lebensenergie und Munition stärker als andere Shooter. Hinzu kommen Gemeinsamkeiten in der Erzählung: Auch in Prey ist der Hauptcharakter Spielball einer größeren Macht.

Kategorie „Mission" die höchste Stufe anklickte, hatte lediglich sieben Stunden Zeit, das Spiel zu beenden. Regelten wir gar den „Kampf" nach unten, griffen uns Cyborgs und Mutanten nicht an. Derartige Einstellungsmöglichkeiten waren in Spielen der damaligen Zeit ein absolutes Novum.

Nur auf CD-ROM genießbar

Stellte bereits die Grafik die damalige Technologie vor große Herausforderungen, sprengten der Soundtrack und speziell die Sprachausgabe den Speicherplatz der damals noch gängigen 3,5-Zoll-Disketten. Obwohl sich das Entwicklerteam gegen eine Floppy-Version aussprach, bestand Publisher Origin Systems darauf. Das am 22. September 1994 veröffentlichte Ergebnis kam auf neun Disketten daher und wirkte wie der kleine Bruder der drei Monate später veröffentlichten CD-Variante. Floppy-Besitzer mussten unter anderem auf Sprachausgabe und verschiedene Auflösungsstufen wie etwa 800x600 (SVGA) verzichten.

„Ich wünschte, ich könnte zurückgehen und dafür sorgen, dass die Floppy-Version nicht Monate vor der CD-Variante erschienen wäre", kommentierte Warren Spector später. „Die zusätzliche Sprachausgabe machte daraus ein ganz anderes Spiel. Es wirkte wesentlich moderner." Spector zufolge hatten sich viele potenzielle Käufer bereits eine Meinung anhand der Testberichte der Floppy-Version von System Shock gebildet und dadurch das Interesse an der CD-Variante verloren.

Der beste Schurke der Spielegeschichte?

Tatsächlich ist Spectors Vermutung nicht ganz falsch. Da das Entwicklerteam auf typische Dialogbäume verzichtete, wählte man Audiologs als zentrale Erzählelemente. Dadurch erlebten wir die Geschichte der Bewohner der Citadel Station, ohne sie tatsächlich zu treffen. Bei vielen dieser Tagebucheinträge blendete das Spiel zudem Gesichter ein, sodass wir eine Beziehung zu den Menschen und ihren Geschichten dahinter aufbauten. Erzählten die meisten Spiele 1994 ihre Plots noch mittels lästiger Textzeilen, fühlte sich System Shock beinahe wie ein interaktives Hörspiel an. Die Verknüpfung der verschiedenen Medienformen erzeugte sofort Bilder im Kopf. Mit jedem Audiolog vermittelte das Spiel so eine Vorstellung des zunehmenden Verfalls und der Bedrohung, die auf der Citadel vorherrschten. Natürlich fand längst nicht jeder Spieler jedes Audiolog, doch die Neuartigkeit der Erzählweise motivierte zum Absuchen jedes kleinsten Winkels. Man wollte schließlich nichts von der Story verpassen!

Wie schön und lebendig die Citadel Station einmal gewesen sein musste, konnten wir daher nur erahnen. Zum Start des Spiels liegt die im Orbit des Saturns kreisende Raumstation aber bereits in Trümmern. Und wer war schuld? Die eigene Spielfigur! Anstelle eines heldenhaften Marines oder eines mutigen Einzelgängers stellten die Storyschreiber einen egoistischen Hacker ins Zentrum des Interesses. Dieser erhielt von „Edward Diego", dem Vizepräsidenten der TriOptimum Corporation, den Auftrag, die auf Citadel ansässige Computer-KI SHODAN zu hacken und deren ethische Beschränkungen auszuschalten. Im Gegenzug sollte der Hacker straffrei davonkommen und kybernetische Erweiterungen erhalten, die sonst dem Militär vorbehalten wären. Der namenlose Protagonist erledigte seinen Job und erwachte sechs Monate später aus dem Kälteschlaf. SHODAN lief in der Zwischenzeit Amok und richtete ein heilloses Chaos auf der Station an. Auf den Gängen der Anla-



System Shock besitzt keinen Pausenmodus, alles geschieht in Echtzeit. Wer also im Inventar kramt, den können währenddessen auch Mutanten attackieren. (Quelle: Moby Games)

Beeindruckende Textur-Vielfalt: System Shock besaß damals einen extrem ungewöhnlichen Look und erlaubte beispielsweise auch runde Türen. (Quelle: Moby Games)

ge drehten künftig angriffslustige Drohnen ihre Runden. Die einstigen Bewohner verwandelte das System in Cyborgs und Mutanten.

Während wir den Hacker – abseits der kurzen, aber sehr hübschen Introsequenz – nie zu Gesicht bekamen, avancierte jemand anders zum heimlichen Kultcharakter des Spiels: SHODAN. Die künstliche Intelligenz war im Spiel allgegenwärtig, besaß aber auch eine gewisse Attitüde. Wie später beispielsweise Half-Life setzte auch System Shock auf geskriptete Events. Sobald wir also eine bestimmte Aktion abschlossen, reagierte SHODAN darauf. Zwischen den großen Momenten zeigte der Computer seine Präsenz vor allem durch Überwachungskameras und sorgte für ein Gefühl der ständigen Bedrohung. Nahm SHODAN den Spieler anfangs noch nicht ernst und beschimpfte ihn sogar, so spürten wir im späteren Spielverlauf immer stärker den Zorn der KI. SHODAN ist sicherlich der denkwürdigste Charakter aus dem System-Shock-Universum, was nicht zuletzt am erstklassigen Sounddesign lag.

Looking Glass arbeitete zu diesem Zweck mit der Bostoner Alternative-Rock-Band Tribe zusammen. Deren Bassist Greg LoPiccolo steuerte den Soundtrack, aber auch viele der Effekte bei. Der Musiker bestätigte später, dass er etwa eine Autowerkstatt besuchte, um dort bestimmte Geräusche – zum Beispiel einen Schlag mit einem Schraubenschlüssel – zu erzeugen und aufzunehmen. Er arbeitete 16 Monate an der Akustik des Spiels und stieß nach der Auflösung von Tribe im Mai 1994 zu Looking Glass hinzu. Zuvor allerdings holte er noch Keyboarderin und Sängerin Terri Brosius an Bord. Sie sprach SHODAN und arbeitete auch an späteren Produktionen wie System Shock 2, Thief: The Dark Project oder Deus Ex: Invisible War mit. Natürlich jagte man ihre normalen Sprachaufnahmen im Anschluss noch einige Male durch den Computer, damit SHODAN ihre charakteristische metallene, kühl-aggressive Stimme erhielt. Ähnlich wie GlaDOS in Portal erhob sich SHODAN zu einer gottgleichen Entität, die uns zwar reichlich Angst einflößte, aber auch eine enorme Faszination ausstrahlte.

Da SHODAN allerdings zu keinem Zeitpunkt eine körperliche Gestalt annahm, implementierte Looking Glass mit dem Cyberspace eine Spielwiese abseits der Citadel Station. Der Cyberspace ermöglichte die Bewegung in einem dreidimensionalen, durch Vektorgrafik dargestellten Raum. Hier kämpfte man mit Sicherheitsprogrammen, löste aber auch Rätsel oder schloss beispielsweise Türen kurz, die sich dann in der „realen“ Welt öffneten. Am Cyberspace scheiden sich seit jeher die Geister: Viele waren froh, wenn sie die Trips dorthin hinter sich hatten. Wenige wiederum feierten ihn als mutige Designentscheidung und zum Szenario passendes Stilmittel.



Die Computer-KI SHODAN feiert sich gerne selbst – ihr Konterfei ist immer wieder auf in der Spielwelt verteilten Bildschirmen zu sehen. (Quelle: Moby Games)

Dank der höheren Auflösung und des schärferen Bilds ist die 2015 veröffentlichte Enhanced Version von System Shock weitaus moderner und zugänglicher als das Original. (Quelle: Nightdive Studios)

Das Erbe von System Shock

Aufgrund der Vielzahl von Ideen fällt das Kategorisieren von System Shock schwer. Es beinhaltete erste Elemente von späteren Survival-Horror-Meilensteinen wie Resident Evil oder Dead Space. Darüber hinaus vermischte es geschickt Kämpfe aus der Ego-Perspektive mit dem Erkunden der Spielwelt, wie wir es aus Titeln wie Bioshock oder Prey kennen. In Sachen Storytelling schnitt sich Valves Half-Life eine gehörige Scheibe ab. Offensichtliche Brüder im Geiste sind selbstverständlich Titel wie Deus Ex, die teils von ehemaligen Looking-Glass-Mitarbeitern konzipiert und entwickelt wurden. Wie bereits erwähnt, erhielt System Shock bei seiner Veröffentlichung im Jahr 1994 von der Fachpresse sehr gute Kritiken, verkauft sich jedoch alles andere als gut: Kein Wunder, schließlich konkurrierte der mutige und teils etwas unbequeme Genremix mit den ersten beiden Doom-Teilen.

System Shock selbst wurde erst 1999 in Zusammenarbeit von Irrational Games und Looking Glass Studios unter der Leitung von Ken Levine fortgesetzt. Der Nachfolger griff viele bekannte Elemente des ersten Teils auf, wirkte aber in sich klarer und durchdachter. Kritiker bezeichneten das Spiel damals als „Neuerfindung des First-Person-Shooter-Genres", und gerade die zeitliche Verbindung mit dem 2000 veröffentlichten Deus Ex sorgte für einen Aufschwung dieser komplexen, erzählenden Gattung der Ego-Shooter.

Dass es seit 1999 keinen weiteren System-Shock-Ableger gab, liegt an der komplizierten Rechtslage. Bis 2006 gehörten die Namensrechte Electronic Arts, das die Rechte nicht erneuerte und verfallen ließ. Die Entwicklungsrechte jedoch lagen nach dem Ende von Looking Glass im Mai 2000 beim Versicherungsunternehmen Meadowbrook Insurance Group. 2012 sicherte sich Nightdive Studios die Rechte an System Shock 2 und veröffentlichte das zwischenzeitlich aus dem Handel verschwundene Spiel 2013 auf GOG.com. Darüber hinaus begann Nightdive mit der Entwicklung von System Shock: Enhanced Edition, welches im September 2015 auch bei GOG.com erschien und technische Verbesserungen enthielt.

Kurz darauf kündigte das Studio System Shock Remake – also die Remastered-Version für PC, Playstation 4 und Xbox One – an. Das Spiel auf Basis der Unreal Engine 4 ist noch immer in Arbeit und erscheint frühestens 2020. Und was ist mit System Shock 3? Das befindet sich seit 2015 bei dem vom ehemaligen Looking-Glass-Chef Paul Neurath gegründeten US-Studio Otherside Entertainment in der Entwicklung – unter Mithilfe von Warren Spector und Berater Doug Church. Nach dem Lizenz-Wirrwarr scheint vor der Science-Fiction-Marke also doch noch eine goldene Zukunft zu liegen. Bleibt zu hoffen, dass Remake und dritter Teil das Erbe dieses verkannten Klassikers würdig in die Moderne tragen! ❑



Der 1999 veröffentlichte Nachfolger System Shock 2 wirkte in seiner Handhabung deutlich klarer als noch der Vorgänger. Auch die Steuerung und das Interface wurden im Vergleich zum ersten Teil verbessert. (Quelle: Moby Games)



Otherside Entertainment erhielt von Rechteinhaber Nightdive Studios die Genehmigung, am dritten Teil der Reihe zu arbeiten. Das Spiel entsteht unter der Leitung von Warren Spector und mit Unterstützung von Doug Church. (Quelle: Otherside Entertainment)

re-play

In dieser (unregelmäßigen) Rubrik werfen wir einen neuerlichen Blick auf bereits getestete Spiele und Services, die sich im Laufe der Zeit stark verändert haben. Sei es durch Erweiterungen, Patches, eifrige Communitys oder auch fiese Cheater. Oder einfach, weil sie sowieso auf eine lange Laufzeit angelegt sind – was etwa auf die meisten MMOs zutrifft.

Anthem

Zum Scheitern verurteilt?

Nach negativen Schlagzeilen zum Release wurde es um Anthem zuletzt beängstigend ruhig. Droht dem Spiel ein baldiges Ende?

Von: David Benke

Als Anthem im Februar dieses Jahres erschien, äußerten die Macher noch ambitionierte Pläne: Die nächsten zehn Jahre wolle man den Loot-Shooter mit neuem Inhalt versorgen und ihn so stetig am Leben erhalten. Nicht einmal fünf Monate später muss man sich allerdings Sorgen machen, ob der Titel überhaupt nur ein Jahr überlebt. Inhalt und Technik lassen weiter enorm zu wünschen übrig. Immer mehr Spieler springen vorzeitig ab. Die Übriggebliebenen bekommen zumindest auf dem PC die Möglichkeit, eine Testversion des großen Cataclysm-Endgame-Events anzuspielen. Für uns Grund genug, uns noch einmal anzuschauen, wie es denn um Anthem nun eigentlich steht.

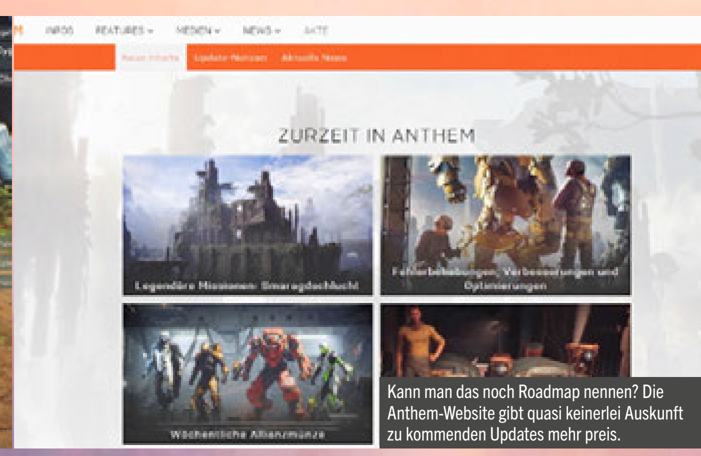
Bei unserem letzten Besuch im März fiel unser Fazit zum Loot-Shooter noch eher ernüchternd aus. Das neueste Werk aus dem Hause Bioware krankte an zahlreichen Problemen – teils kleinerer, teils größerer Natur. Das User Interface war unausgereift, der Loot nicht zufriedenstellend, der Content – gerade nach dem Ende der Hauptstory – mehr als mager. Einziger Trost: Unter alledem steckte irgendwo noch immer eine recht solide Grundsubstanz. Das Core-Gameplay des Online-RPGs war nicht verkehrt. Die Javelins, die Waffen- und Flugmechaniken sowie die Spielwelt boten eigentlich noch genug Potenzial, auf dem die Entwickler hätten aufbauen können. Es lag quasi in ihrer eigenen Hand, das Ruder noch einmal rumzureißen und Anthem in ruhige Gewässer zu steuern.

Neue Features und alte Probleme

Gut vier Monate sowie diverse Patches und Fixes später sind wir



Die Loot-Drops in Anthem sind auch mehrere Monate nach Release noch immer nicht vollends zufriedenstellend.



Kann man das noch Roadmap nennen? Die Anthem-Website gibt quasi keinerlei Auskunft zu kommenden Updates mehr preis.


In der neuen Festung „Die Versunkene Zelle“ räuchert ihr eine unterirdische Einrichtung des Dominions aus.

nun zurück in der Spielwelt Bastion, um uns ein Bild davon zu machen, was Bioware in der Zwischenzeit geleistet hat. Und siehe da: Ein paar Neuerungen gab es tatsächlich. Kleinere Qualtity-of-Life-Probleme und den Mangel an Content haben die Macher mittlerweile zumindest teilweise angegangen. Lobenswert erwähnen kann man etwa den Umstand, dass ihr eure Ausrüstung nun auch unterwegs modifizieren könnt. Die Schmiede lässt sich jederzeit und überall aufsuchen. Ein Umweg über Fort Tarsis, nur um eine neue Waffe auszurüsten – solche Umstände gehören der Vergangenheit an.

Zudem könnt ihr nach dem Abschluss eines Auftrages direkt in die Missionsauswahl gehen und euch dort eine neue Beschäftigung suchen. Nett fanden wir auch die neuen Erklärtexte (etwa zum elementaren System rund um Kombos, Primer und Detonatoren), die interessanteren Ladebildschirme, die euch nun etwas zur Lore der Spielwelt erzählen und die Einführung ein paar simpler Emotes zur nonverbalen Kommunikation. Auch an der Content-Front gibt es etwas Neues zu berichten. Mit dem Patch 1.1.0 wurde etwa die neue Festung „Die Versunkene Zelle“ eingeführt. Hinzu kommen neue legendäre Missionen, die euch eine größere Herausforderung, dafür aber auch mehr Loot bieten sollen.

Damit kommen wir dann aber auch direkt zu einem hartnäckigen Problem. Das Beute-System in Anthem ist noch immer nicht vollends ausgereift. Immer wieder kommt es vor, dass Spieler selbst auf den höchsten Schwierigkeitsstufen keine hochwertigen Items gedroppt bekommen. Aufgrund eines Bugs nach dem Aufspielen des ersten Mai-Updates, ließ der Endgegner der Festung „Herz des Zorns“ zeitweise sogar gar keinen Loot mehr fallen. Eigentlich undenkbar für einen Titel, in dem der Grind nach stetig neuer und besserer Ausrüstung im Vordergrund steht.

Neben diesen elementaren Defiziten krankt Anthem auch noch anderen Stellen. Allen voran das Fehlen eines Statistik-Bildschirms, in dem die Werte eures Charakters angezeigt werden, ist vielen Spielern ein Dorn im Auge. Schließlich bleibt so die Errechnung von Schaden, Gesundheit und anderen wichtigen Zahlenwerten vollkommen undurchsichtig. Ebenso wartet die Anthem-Community bis dato noch immer auf groß angekündigte Features wie das Meistersystem oder Gilden – selbst Kleinigkeiten wie Wegpunkte auf der Karte scheinen noch in weiter Ferne.

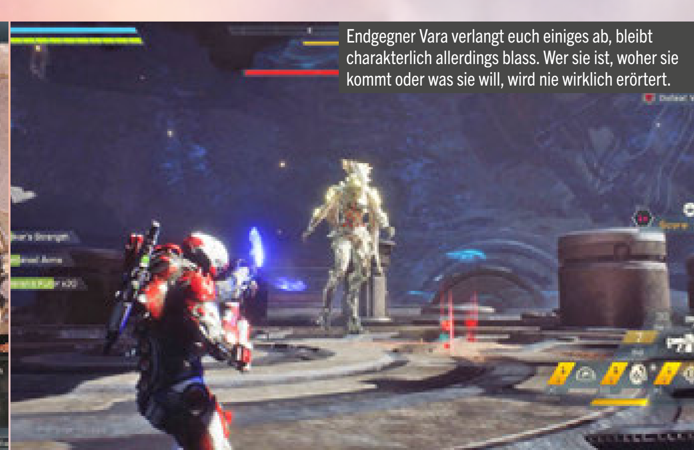
Quo vadis, Anthem?

Ob diese Spielelemente jemals nachgeliefert werden, das steht momentan nur noch in den Sternen. Denn ein Blick auf die Roadmap, die Bioware kurz nach dem Launch veröffentlichte, bietet momentan keinerlei Auskunft mehr darüber. Zeigte der Zeitplan der Entwickler zu Beginn noch, in welchen Monaten womit zu rechnen sei, hat sich sein Design mittlerweile radikal geändert. Von den großen Post-Release-Plänen ist nichts mehr zu sehen. Alle Versprechungen, seien es nun neue Missionen, Gegenstände oder ähnliches, wurden komplett gestrichen. Genauso wie die zugehörigen Termine. Stattdessen zeigt die Roadmap nur noch eine Übersicht über die Akte eins, zwei und drei. Wobei unter dem ersten Punkte wie „Bugfixes“, „wöchentliche Herausforderungen“ oder „neue Gegenstände im Shop“ bereits als wichtige Features aufgeführt werden. Also Dinge, die eigentlich selbstverständlich und seit Beginn Teil der Online-Erfahrung sein sollten.

Immerhin ist das aber noch immer mehr als die verbliebenen Akte vorweisen können: Diese sind nur mit einem Keyart und einem großen, grauen Vorhängeschloss versehen. Das soll wohl nahelegen, dass in naher Zukunft irgendwann mal etwas Neues kommen soll. Was und wann, ist allerdings voll und ganz der Fantasie der Spieler überlassen. Was dann wiederum die Frage aufwirft, ob man das überhaupt noch Roadmap nennen darf.



Für das Cataclysm-Event haben die Entwickler ein separates Gebiet entworfen, das mit mehreren Weltereignissen sowie einem eigenen Boss aufwartet.


Endgegner Vara verlangt euch einiges ab, bleibt charakterlich allerdings blass. Wer sie ist, woher sie kommt oder was sie will, wird nie wirklich erörtert.



Für die neuen Story-Missionen wurden eigene Motion-Capture-Zwischensequenzen aufgenommen und vertont.

Klar, nachdem vom ursprünglichen 90-Tage-Plan kaum etwas den Weg ins fertige Spiel gefunden hat, ist es für Bioware jetzt vielleicht klüger, erstmal kleinere Brötchen zu backen. Also besser erst einmal gar nichts zu versprechen, als etwas, was man ohnehin nicht halten kann. Dennoch ist die überarbeitete Roadmap ein Armutszeugnis für die Entwickler. Gerade, wenn man sich Konkurrenten wie Destiny 2 oder The Division 2 ansieht, die mit zuverlässiger Regelmäßigkeit neue Inhalte erhalten.

Cataclysm oder Katastrophe?

Auch der Cataclysm, das Aushängeschild der einstigen Roadmap, ist auf der Anthem-Website natürlich nicht mehr zu finden. Der war eigentlich für Mai 2019 eingeplant, wird nun aber wohl doch erst frühestens Ende Juli erscheinen. Immerhin wirft Bioware hungrigen Freelancern ein paar Knochen hin: Das große Endgame-Event ist, zumindest auf dem PC, vorab über einen Testserver spielbar. Vorausgesetzt ihr habt Anthem bereits in eurer Spielebibiliothek oder EAs Abo-Service Origin Access. Dann könnt ihr euch bereits jetzt davon überzeugen, was im Sommer auf euch zukommen wird. Dafür bekommt ihr einen vom Hauptspiel losgelösten Charakter der Stufe 30 inklusive vorgegebener Ausrüstung.

Für alle, die keine Lust haben, sich selbst in die Beta zu stürzen, hier eine kurze Zusammenfassung dessen, was euch erwartet: Es gibt ein neues Gebiet, das ihr über den Missionsbildschirm auswählen könnt. Dieses ist wiederum in acht kleinere Karten-Areale unterteilt, die mit diversen Aufgaben und Gegnergruppen gespickt sind. Habt ihr diese erledigt, steht euch abschließend noch ein Kampf gegen den Endboss „Vara“ bevor, der euch noch einmal alles abverlangt – dafür aber auch fürstlich entlohnt. Der besondere Kniff dabei: Ein Zeitlimit. Insgesamt bleiben euch nämlich nur 15 Minuten, um alle Herausforderungen zu meistern. Gar nicht mal so einfach, auch aufgrund einiger neuer Features wie dem Stability Meter. Das zeigt den Zustand eures Javelins an. Haltet ihr euch zu lange im Sturm des Cataclysm auf, erleidet euer Anzug eine Fehlfunktion und ihr müsst euch von einem Teamkameraden aufhelfen lassen. Auch neu: die sogenannten Inversions. Das sind wöchentlich variierende Effekte, wie etwa erhöhter Shotgun-Schaden, die das Spiel nochmal etwas anspruchsvoller machen sollen.

Das neue Gebiet sowie die Gegner und Aufgaben, die euch dort erwarten, sind ziemlich fordernd und spielen sich insgesamt auch recht überzeugend. Eine spielerische Offenbarung ist das Cataclysm-Event allerdings nicht. Stattdessen bietet die Erweiterung eher „more of the same“: Die Gegnertypen sind, abgesehen von ein paar wenigen, neuen Dominion-Einheiten, beinahe unverändert. Und auch die Missionen sind weitestgehend gleichgeblieben: Ihr fliegt irgendwo hin, dämmt ein Gestalterrelikt ein, indem ihr Fragmente sammelt oder Schalter drückt, oder erledigt Gegner. Das hat man so schon dutzendmal gesehen.

Wenig neue Anreize

Als größte Änderung sticht da wohl noch das neue Belohnungssystem hervor. Für erledigte Aufgaben während des Cataclysm Events bekommt ihr nämlich Punkte, die wiederum in Cataclysm-Credits umgewandelt werden. Mit denen lassen sich in Fort Tarsis Truhen kaufen. Darin enthalten sind zufällige Items einer bestimmten Kategorie wie Waffen oder Komponenten. So sollt ihr gezielt einen speziellen Aspekt eures Anzugs verbessern können. Außerdem wurde das Glück-Attribut, der einen Einfluss auf eure Droprate hatte, entfernt. So sollt ihr euch auch abseits des neuen Seasonal Stores auf bessere Belohnung freuen dürfen.

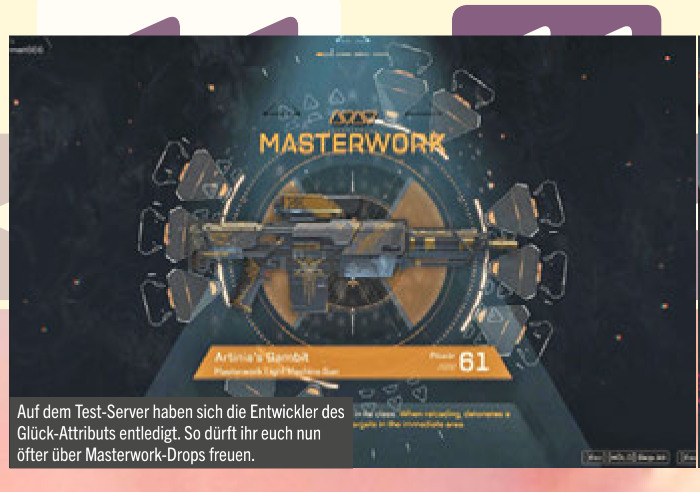
Abschließend gibt es dann noch drei neue Story-Mission, inklusive neu aufgenommener Zwischensequenzen. Diese sollen eine Brücke zwischen dem Ende der Hauptstory und dem Beginn des Cataclysm schlagen und führen neue Gebiete sowie einen neuen NPC namens Adams ein.



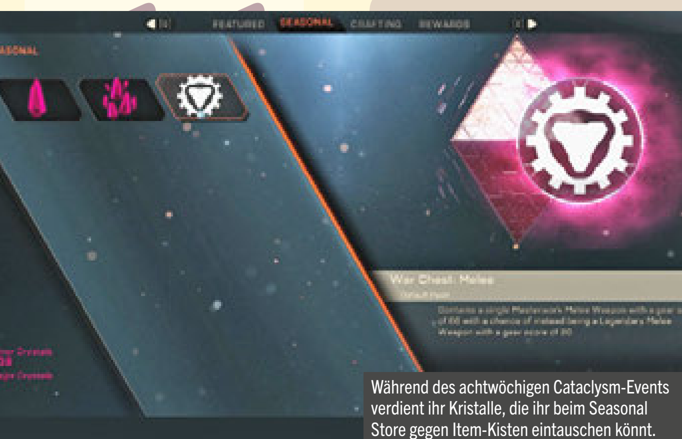
„Halten Sie F zum Interagieren“ – auch in den neuen Cataclysm-Missionen erwarten euch leider wieder recht anspruchslose Aufgaben.



Nebel, Sturm, Blitze – der Cataclysm macht in Anthem mittlerweile eine ordentliche Figur. Zum Look des E3-Trailers fehlt aber noch ein gutes Stück.



Auf dem Test-Server haben sich die Entwickler des Glück-Attributs entledigt. So dürft ihr euch nun öfter über Masterwork-Drops freuen.


Während des achtwöchigen Cataclysm-Events verdient ihr Kristalle, die ihr beim Seasonal Store gegen Item-Kisten eintauschen könnt.

Obendrauf packt Bioware noch ein paar neue Weltereignisse, die sogenannten Anomalien, die ihr während des Freien Spiels auffinden könnt. Und neue Items wie beispielsweise Nahkampfwaffen.

Insgesamt machte das alles auf uns aber einen nicht unbedingt überwältigenden Eindruck. Das soll die große Endgame-Erfahrung sein, auf die Spieler so lange gewartet haben? Der Content, der Anthem noch retten soll? Wir haben da unsere Zweifel. Zwar bringt der Cataclysm ein paar nette und interessante Ideen mit ein, offenbart dabei aber auch diverse eklatante Schwachstellen. Allen voran: die zeitliche Begrenzung. Das Event ist nämlich lediglich für acht Wochen verfügbar, bietet also nichts permanent Neues in Sachen Spielmechaniken oder Spielwelt.

Und schließlich fällt es im Vergleich zu dem, was während der E3 2017 noch vom Cataclysm zu sehen war, doch etwas enttäuschend aus. Gut, in der Zwischenzeit haben die Macher immerhin etwas nachgeholfen. So sieht die Welt nun nicht mehr aus, als haben man einen blauen Filter darübergelegt und ein laues Lüftchen wehen lassen. Stattdessen wütet nun ein fieser Gewittersturm über die Karte, Nebel und Blitze inklusive. Bis zur bombastischen Inszenierung der Trailer fehlt aber noch ein gutes Stück. So ist der Cataclysm für uns kaum ein Anreiz, längerfristig in die Spielwelt von Anthem zurückzukehren. Und wir bezweifeln, dass viele Spieler das anders sehen dürften.

Wann zieht EA den Stecker?

Das könnte für Bioware wiederum zu einem schwerwiegenden Problem werden. Denn bereits im Mai fiel Anthem aus der Top 50 der meistgespielten Titel auf der Xbox One heraus. Der Loot-Shooter lag sogar noch hinter dem zweieinhalb Jahre alten Battlefield 1 mit etwa 2.000 aktiven Nutzern. Und auch auf der PS4 ähnelt das Spiel laut Aussagen im Reddit einer Geisterstadt. So haben mittlerweile immer mehr Freelancer Probleme damit, überhaupt Mitspieler zu finden. Gerade auf höheren Schwierigkeitsstufen wie Grandmaster 2 oder 3 kommt wohl kaum eine volle Sitzung mit vier Teilnehmern zustande.

Die Zukunft von Anthem sieht also alles andere als rosig aus. Besonders angesichts der Tatsache, dass dann auch noch zahlreiche namhafte Teile des Entwicklerteams zum nächsten Projekt Dragon Age 4 weitergezogen sind: Neben Executive Producer Mark Darrah oder Lead Producer Michael Gamble verließ etwa auch Lead Director Jonathan Warner das sinkende Schiff. Zwar beteuern die Macher immer wieder, man habe weiter Vertrauen in Anthem. Der Head of Live Service Chad Robertson ließ etwa per Twitter verlauten, man habe sich dem Projekt weiterhin zu „100 Prozent verschrieben“. Nach Monaten der Enttäuschungen und Durchhalteparolen macht sich aber auch unter der verbliebenen Spielerschaft Ernüchterung und Resignation breit.

Es werden sogar teils schon beängstigende Vergleiche gezogen: „Genau so sah auch Mass Effect: Andromeda aus, bevor es gestorben ist: Erst bleiben die Updates aus, dann reduziert sich der Austausch zwischen Entwicklern und Community auf das Mindeste. Dann folgt anhaltende Stille und schließlich … Nichts“, schreibt etwa ein User im Anthem-Subreddit und erntet dafür beinahe 5.000 Upvotes. Wir hoffen für Entwickler und Spieler, die massig Zeit und Geld in den Loot-Shooter investiert haben, dass die Realität vielleicht doch noch ein wenig anders aussieht. Das bisher Gesehen gibt allerdings leider nur wenig Anlass dazu. ❑



Zeichnet sich am Horizon bereits das düstere Ende von Anthem ab? Das wissen bisher wohl nur die Verantwortlichen hinter den Kulissen …

MEINE MEINUNG

David Benke



„Die Zukunft sieht nicht gerade rosig aus.“

Mit seinem aktuellen Kurs fährt Anthem unumgänglich dem Abgrund entgegen. Um hier noch für eine Kehrtwende zu sorgen, bräuchte es schon einen mächtigen Impuls – wie neue Ideen, die vielleicht noch gar nicht auf der Roadmap eingezeichnet sind. Oder einen Strategiewechsel, den EA-Chef Andrew Wilson nach den enttäuschenden Zahlen der ersten drei Monate forderte. Oder eine Umstellung auf Free2Play, von der zwischenzeitlich ja gemunkelt wurde. Das Cataclysm-Event allein wird den Titel definitiv nicht aus der Abwärtsspirale ziehen. Ist aber immerhin ein Schritt in die richtige Richtung.

In Silent Hill angekommen: Kurz nach dem Autounfall sucht Harry Mason nach seiner verschwundenen Tochter Cheryl. (Quelle: Moby Games)

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

20 Jahre Silent Hill
Meister der Angst

Dieses Spiel lehrte uns das Fürchten: Das 1999 erschienene Silent Hill gilt gemeinsam mit Resident Evil als Mitbegründer des Horrorspiel-Genres. Wir verraten im großen Rückblick, warum die Serie so bahnbrechend war. Doch Achtung, Spoiler-Warnung!

Die virtuelle Angst begegnet uns heute an jeder Straßenecke: Egal ob Resident Evil 7, Outlast oder Metro Exodus, Videospiele jonglieren mit unseren Gefühlen und setzen uns unter Stress. Denn nichts anderes ist Angst: eine Stressreaktion. Sie gehört zu den Urinstinkten des Menschen, aktiviert die sogenannte Kampf-oder-Flucht-Reaktion (im Englischen: fight-or-flight response) und äußert sich beispielsweise durch Schwitzen, einen erhöhten Blutdruck und ein Gefühl des Unwohlseins. Doch Moment mal, wieso bereiten uns gruselige Spiele dann überhaupt so viel Freude? Die Antwort: Weil die Anspannung zwischendurch auch stets der Erleichterung weicht. Gute Horrorabenteuer setzen zwar auf Intensität und Schockmomente, belohnen uns zugleich aber immer wieder mit Verschnaufpausen und Erfolgserlebnissen.

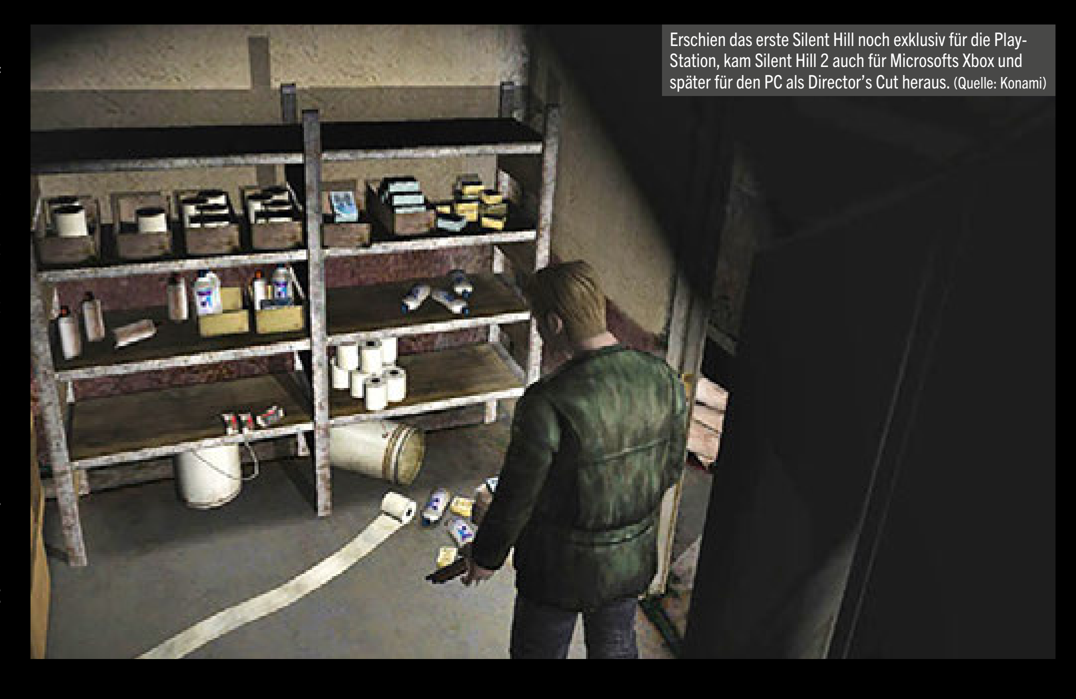
Spannende und sogar angsteinflößende Spiele gehören zu den Dauerbrennern der virtuellen Unterhaltung. Schon in den frühen 80er-Jahren versuchten sich Entwickler bei Titeln wie 3D Monster Maze und Haunted House an diesem Genre, auch Klassiker wie Castlevania gingen in eine gruselige Richtung. Doch erst mit dem Aufkommen leistungsstärkerer Hardware und dem Einzug der 3D-Technologie erzeugten Produktionen wie Alone in the Dark (1992) echte Gänsehaut. Vor allem Resident Evil (1996) sorgte für eine Horrorspiel-Revolution. Chefentwickler Shinji Mikami ließ sich seinerzeit von Klassikern des Zombie-Kinos und der Ambition, eine spannende Geschichte zu erzählen, inspirieren. Resident Evil griff Horrorklischees


Der Nebel ist ein Markenzeichen der Silent Hill-Serie. Im ersten Teil setzten ihn die Macher aber auch aufgrund der Hardware-Limitierungen der PS1 ein. (Quelle: Moby Games)


Silent Hill besitzt eine einzigartige Atmosphäre, Blutspuren und Rost zeugen vom Alter und den Gräueltaten, die in dem Krankenhaus passiert sein müssen. (Quelle: Moby Games)

wie die lebendigen Toten oder auch das verwunschene Herrenhaus auf und kreierte so eines der Kultspiele der Neunziger.

Doch während Resident Evil heute noch – vor allem durch das großartige Remake des zweiten Teils – in aller Munde ist, so gerät ein Innovator des digitalen Horrors zusehends in Vergessenheit: Silent Hill. Das in Nordamerika am 31. Januar 1999 für die erste Playstation-Konsole veröffentlichte Survival-Abenteuer feierte unlängst seinen 20. Geburtstag. Und dennoch war es nach der Einstellung von Hideo Kojimas Silent Hills im Jahr 2015 selten so still um die Kultserie wie heute. Höchste Zeit, dies zu ändern und Silent Hill die Würdigung zu widmen, die es verdient hat!



Erschien das erste Silent Hill noch exklusiv für die PlayStation, kam Silent Hill 2 auch für Microsofts Xbox und später für den PC als Director's Cut heraus. (Quelle: Konami)

Team Silent: Eine Bande Außenseiter

Die Geschichte von Silent Hill begann im Jahr 1996: Der japanische Entwickler und Publisher Konami wollte stärker in den US-Spielemarkt einsteigen. Das Projekt Silent Hill startete als 2D-Spiel mit kleinem Budget, entwickelt vom eigens gegründeten Team Silent. Was sich aus heutiger Sicht wichtig anhört, war damals in Wirklichkeit das ungeliebte Baby einer Gruppe von Außenseitern. Team Silent bestand größtenteils aus Mitarbeitern, deren frühere Titel gescheitert waren oder die das Unternehmen bald verlassen wollten. Das Team erhielt zunächst strenge Vorgaben von ganz oben für die Entwicklung. Doch die Kreativköpfe stellten schnell fest, dass dieser Weg in eine Sackgasse führen würde. Also setzten sie sich über die Richtlinien hinweg und entwarfen ein eigenes, neues Konzept.

Ihr Horrorspiel sollte Emotionen erzeugen, indem es vor allem die Angst vor dem Unbekannten im Spieler weckt. Richard Rouse III, Spieleentwickler und Autor, betont in seinem Aufsatz Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games: „Horrorspiele funktionieren am besten, wenn man weniger erklärt und vieles einfach der Vorstellungskraft des Spielers überlässt. [. . .] Im Horror-Genre füllt das Publikum die Lücken selbst. Deren Fantasien sind meist weitaus verstörender als es jemals ein Autor zu Papier bringen könnte.“

Im Gegensatz zu Resident Evil setzte Silent Hill auf unterschwelligen Grusel und eine beklemmende Atmosphäre, ließ den Spieler oft im Unklaren oder widersprach sich gelegentlich sogar selbst, um dem eigenen Szenario gerecht zu werden. Game Director Keiichiro Toyama zeichnete für den gewählte Schauplatz der verfluchten Kleinstadt Silent Hill verantwortlich. Obwohl er kein Horror-Fan war, hatte er doch ein Faible für die Filme von David Lynch, Okkultismus und Außerirdische. Komponist Akira Yamaoka bestätigte im Interview mit Gamasutra den Einfluss des Lynch-Films Der Elefantenmann (Originaltitel: The Elephant Man) auf die Stimmung und das Artdesign von Silent Hill.

Takayoshi Sato, der ursprünglich nur kleinere Arbeiten wie die Auswahl der richtigen Schriftart übernehmen sollte, riss im Laufe des Entwicklungsprozesses von Silent Hill immer mehr Verantwortung an sich. Aufgrund seiner Vorkenntnisse im 3D-Modeling und beim Erstellen von Cutscenes war er federführend bei der Inszenierung des Survival-Spiels. Sato war in der Hierarchie von Team Silent



Herausragender Nachfolger: Silent Hill 2 baut auf den Spielideen des Erstlings auf, arbeitet aber teils mit noch drastischeren Bildern und härteren Motiven. (Quelle: Konami)

SILENT HILL: FUN FACTS!

- Die Midwich Elementary School in Silent Hill ist eine originalgetreue Kopie des Schulgebäudes aus der Komödie Kindergarten Cop aus dem Jahr 1990 mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle.
- **Und noch mal die Midwich Elementary School: In der Lehrerliste im Spiel tauchen die Namen Moore, Ranaldo und Gordon auf – eine Hommage an Thurston Moore, Lee Ranaldo und Kim Gordon von der US-Rockband Sonic Youth.**
- Viele Straßen in Silent Hill sind nach bekannten Horror- und Science-Fiction-Autoren wie Michael Crichton, Richard Bachman (alias Stephen King) oder Ray Bradbury benannt.
- **In Silent Hill befindet sich auf einem Garagentor das mit Blut geschriebene Wort „Redrum“ (rückwärts gelesen: „Murder“). Eine Referenz an Stanley Kubricks Stephen-King-Verfilmung Shining.**
- Team Silent nahm kurz vor dem Erscheinen von Silent Hill noch so viele Änderungen am Spiel vor, dass der zeitgleich veröffentlichte Strategy Guide teilweise nutzlos war. Die Unterschiede zwischen den Beschreibungen und dem tatsächlichen Spiel waren einfach zu groß.
- **Silent Hill gibt es wirklich – beinahe zumindest. Die US-Gemeinde Centralia in Pennsylvania diente den Machern der Silent-Hill-Filme als Vorlage. Dort entzündete 1962 ein Brand die teils unterirdischen Kohlevorkommen und sorgte so für ein jahrzehntelanges Feuer, welches die Stadt in dichten Rauch hüllte. Lebten 1962 noch 2.500 Menschen in Centralia, war der Ort ab 1981 eine Geisterstadt.**
- Akira Yamaoka schrieb Theme of Laura – das Hauptstück für Silent Hill 2 – in nur drei Tagen. 2001 veröffentlichte Konami den aus acht Liedern bestehenden Silent Hill 2-Soundtrack in Japan.
- **Schuld und Sühne, der bekannte Roman von Fjodor Michailowitsch Dostojewski, war für Takayoshi Sato eine weitere Inspiration für Silent Hill 2.**
- Wenn ihr im Ingame-Handy von Harry Mason in Silent Hill: Shattered Memories die Nummer der Konami-Hotline eingebt, hebt tatsächlich eine Dame ab und informiert euch, dass sie euch in eurer Situation nicht helfen kann.
- **2007 veröffentlichte Konami Silent Hill: The Arcade. Der Spielhallenableger erinnerte aber eher an einen indizierten Sega-Lightgun-Shooter und hatte mit dem Psycho-Horror der Vorlage wenig gemein.**
- Silent Hills ist nicht das erste gescheiterte Spiel mit der Horrorlizenz. 2012 kündigte der kanadische Entwickler Silicon Knights Silent Hill: The Box an. Das Spiel erschien allerdings nie und der Arbeitstitel wurde nach einem fehlgeschlagenen Vertriebsdeal in The Box geändert.

eher unten angesiedelt. Erst als er gegenüber seinen Vorgesetzten damit drohte, sein Wissen nicht mit den Kollegen zu teilen, wurde er offiziell der 3D-Abteilung zugewiesen. Sein Kreaturendesign – zum Beispiel die schlurfenden und unnatürlichen Bewegungen der Grey Children – ist bis heute ikonisch und sollte im fertigen Spiel auf der ganzen Welt schockieren.

Spieldesign mit Leib und Seele

Die Macher bedienten sich für Silent Hill unzähliger Inspirationen aus Literatur und Film und verliehen den Figuren, dem Schauplatz und sogar den Kreaturen selbst mehr Tiefe. Beispiel: In der ersten Version von Silent Hill hießen Protagonist Harry Mason und Tochter Cheryl eigentlich Humbert und Dolores – in Anlehnung an Vladimir Nabokovs Skandalroman Lolita von 1955. Auch tauchten immer wieder religiöse Motive auf, die schließlich im Handlungszusammenhang verarbeitet wurden. Team Silent entwickelte zwar das Städtchen Silent Hill aus der Vorstellung einer nordamerikanischen Ortschaft heraus, griff aber zusätzlich die unterschiedlichsten Elemente der westlichen Kultur auf. Als Spieler spürte man das Interesse und auch die Liebe zum Detail, die in dem Abenteuer und in der Welt selbst stecken.

Held Harry Mason diente als harter Kontrast zum Okkulten und Übernatürlichen. 3D-Künstler Sato designte ihn innerhalb der Grenzen der damaligen Hardware so natürlich wie möglich und verzichtete auf unnötige Effekte. Stattdessen sollte Harry ein ganz normaler Mann sein, der mit seiner Tochter Cheryl in Silent Hill Urlaub machen möchte.

Kein ganz normales Spiel

Wir erinnern uns an den grandiosen Einstieg von Silent Hill: Kurz vor dem Ziel verreißt Harry das Lenkrad seines Autos, weil plötzlich eine Frau mitten auf der Straße steht. Als er nach dem Unfall wieder zu sich kommt, ist Cheryl verschwunden … Bereits in seiner Grundkonzeption war Silent Hill damit anders als so viele andere Spiele zuvor: Wir kontrollierten keinen Superhelden, Soldaten oder kampferprobten Tausendsassa. Harry Mason war ein ganz gewöhnlicher Kerl und im Umgang mit Waffen alles andere als versiert. Wo uns Resident Evil bereits mit Munitionsknappheit einschränkte, ging Silent Hill noch einen Schritt weiter: Wir fühlten uns immer wieder nahezu wehrlos und sahen uns mit unbekannten Bedrohungen konfrontiert. Die Steuerung erwies sich als schwammig und Angriffe als unpräzise. Team Silent machte aus der durch die vergleichsweise geringe Hardwareleistung der Playstation bedingten Not eine Tugend: Eine dicke Nebelwand grenzte die Sichtweite ein und erzeugte einen klaustrophobischen Unterton.

Spielerisch verband Silent Hill bekannte Muster wie das Absuchen der Gebiete, das Bekämpfen der immer wieder auftauchenden Monster und natürlich das Lösen von Rätseln. Allerdings kreierte Team Silent eine ganz besondere Horror-Atmosphäre und ließ euch tief in das Unterbewusstsein von Harry Mason abtauchen. Diese Verknüpfung aus Spielumgebung, Charakter und Geschichte machte Silent Hill zu einer ganz speziellen Spielerfahrung. Im Gegensatz zu anderen Gruselabenteuern, die einen nur allzu gerne von einem Schockmoment zum nächsten scheuchten, ließ sich Silent Hill mehr Zeit und fraß euch förmlich von innen auf. Das Spiel ließ zudem viele Interpretationsansätze zu. Die vernebelte Kleinstadt etwa könnte für Harrys Geist stehen, der nach dem Unfall in Mitleidenschaft gezogen wurde. Silent Hill steckte voller freudscher Anspielungen. So könnte man beispielsweise in der Antagonistin Dahlia Gillespie auch eine despotische Mutter sehen. Sexuelle Konnotationen fanden sich indes in allen Silent Hill-Spielen und ganz speziell im späteren Silent Hill 2: Von deformierten Kranken-

DIE MONSTER IN SILENT HILL UND IHRE GESCHICHTEN



MANNEQUIN AUS SILENT HILL 2

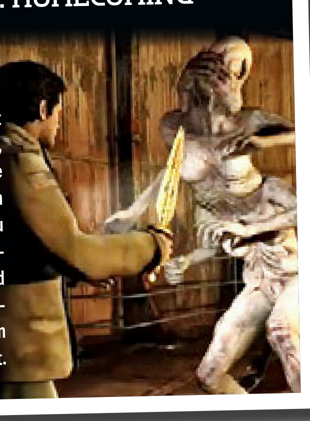
Mannequins sind nicht die fürchterlichsten, aber mit Sicherheit mit die merkwürdigsten Wesen in der Silent-Hill-Geschichte. Sie bestehen aus zwei Paar Ballerina-Beinen, die an der Hüfte miteinander verschmolzen wurden. Im Spiel stehen sie oftmals zunächst still, bis ihr sie mit der Taschenlampe anleuchtet. Der obere Satz Beine besitzt keine Füße und dient zum Austeilen von Hieben. Mannequins repräsentieren James Sunderlands sexuelle Frustration und seine Neigungen. Bei der Einführung des Pyramid Heads vergeht sich die Kreatur an gleich zwei Mannequins, weshalb sie auch für die Unschuld und die Hilflosigkeit von Frauen stehen könnten. (Quelle: Konami)



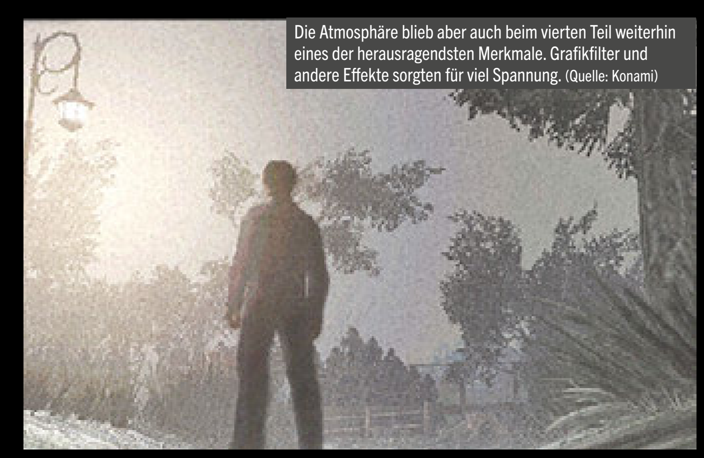
ROBBIE DER PLÜSCHHASE AUS SILENT HILL 3

Plüschhase Robbie taucht zum ersten Mal als Maskottchen des Vergnügungsparks in Silent Hill 3 auf. In späteren Teilen der Serie und in den Filmen hat die Figur weitere Gastauftritte. Sein Ursprung und seine Symbolik sind bis heute unklar. Das blutverschmierte Gesicht deutet darauf hin, dass dämonische Kräfte in Robbie lauern. In späteren Serienablegern gehörte er offenbar Kindern, die in Gefahr schwebten oder sogar starben. Robbie greift den Spieler niemals aktiv an, sondern hält die Silent Hill-Abenteuer als loses Horrormotiv zusammen. Zugleich jagt einem aber der Gedanke an ein mordendes Stofftier immer wieder Angst ein. (Quelle: Konami)

ASPHYXIA AUS SILENT HILL: HOMECOMING



Die Asphyxia erinnert nicht von ungefähr an einen Tausendfüßler aus Frauenkörpern. Unzählige Hände finden auf dem zerschundenen Riesen Platz. Zwei davon bedecken seinen Mund und stehen damit symbolisch für den Tod der jungen Nora Holloway, der Tochter von Richterin Margaret Holloway. Die Mutter strangulierte das Mädchen als Opfergabe, um das Dorf Shepherd's Glen vor dem Zorn der Götter zu bewahren. Asphyxias Aussehen spielt auf Noras Liebe zu Lewis Carrolls Kinderbuch Alice im Wunderland und der dort auftauchenden Raupe an. Das Monstrum stirbt, wenn Hauptcharakter Alex die Hände vom Mund entfernt und Asphyxia ein letztes Mal atmet. (Quelle: Konami)



Die Atmosphäre blieb aber auch beim vierten Teil weiterhin eines der herausragendsten Merkmale. Grafikfilter und andere Effekte sorgten für viel Spannung. (Quelle: Konami)



Silent Hill 3 beeindruckt anno 2003 mit wirklich gut umgesetzten Rendervideos und setzt diese ausgezeichnet zum Erzählen der Geschichte ein. (Quelle: Konami)

Silent Hill 4: The Room war das letzte von Team Silent entwickelte Spiel und führte die Serie mit einem Fokus auf Umgebungsrätsel in eine neue Richtung. (Quelle: Konami)

schwestern, die Kittel mit weitem Ausschnitt trugen, über die Mannequins (siehe Kasten) bis hin zum prägnanten Pyramid Head – Team Silent sparte nicht mit drastischen Motiven zum Verstärken der Spannung. Die Entwickler loteten die Grenzen des Ertragbaren aus und setzten mit dieser Art des Psycho-Horrors neue Maßstäbe.

Musiker Akira Yamaoka komponierte den Soundtrack separat, die Ästhetik des Spiels kannte er nicht. Er orientierte sich an Industrial-Musik und verlieh Silent Hill einen kalten, metallischen Sound. Bei der ersten Hörprobe dachten seine Entwicklerkollegen gar, der Soundtrack sei durch Software-Probleme beschädigt.

Wer Silent Hill durchspielte, durfte sich übrigens freuen: Das Survival-Abenteuer besaß gleich vier verschiedene Enden – abhängig von den getroffenen Entscheidungen. Einen Gag erlaubte sich Team Silent mit der UFO-Endsequenz: In dieser entführen Außerirdische Harry Mason und verschwinden mit ihrer fliegenden Untertasse im Weltraum. Diese verschiedenen Endsequenzen inklusive schrägem Humor ziehen sich als Markenzeichen durch die gesamte Silent Hill-Reihe.

Der verdiente Erfolg

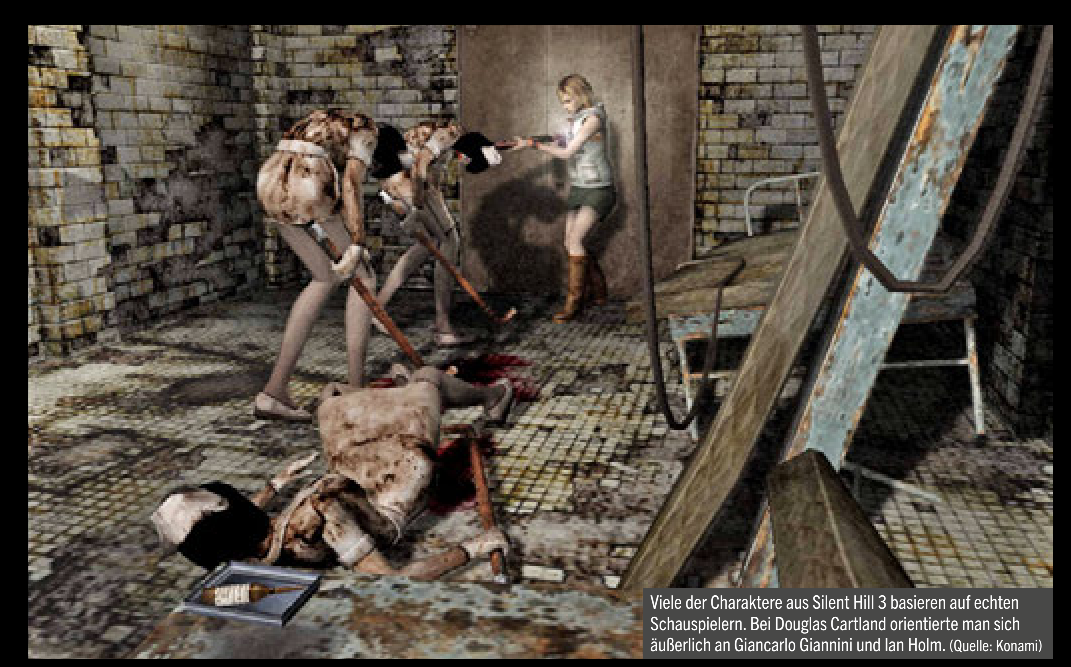
Jahre später schätzte Grafikdesigner Sato das Budget für Silent Hill auf preiswerte drei bis fünf Millionen Dollar. Er selbst opferte für das Spiel nicht nur Zeit und Energie, sondern auch seine Freizeit. Aus Angst, Verantwortung abzugeben, bearbeitete er sämtliche Zwischensequenzen selbst. Er lebte für zweieinhalb Jahre im Entwicklerstudio und renderte die Vollbild-Filme an den 150 Unix-Rechnern seiner Kollegen, nachdem diese das Büro verlassen hatten. Bei Silent Hill kamen also viele Faktoren zusammen, die ein echtes Meisterwerk ausmachen: Aufopferung, Leidenschaft, Emotionen. Und genau das zeigte sich auch bei der ersten Präsentation des Spiels im Rahmen der Spielemesse E3 im Jahr 1998 in Atlanta, Georgia. Im Anschluss an die Spielszenen gab es vom Publikum stehende Ovationen. Konami erhöhte daraufhin den Etat und legt dem Hit-Kandidaten Metal Gear Solid in Japan eine Demoversion bei. Silent Hill wurde ein Riesenerfolg und katapultierte Team Silent mit einem Schlag in den Mittelpunkt des Interesses. Ob in Deutschland, Japan oder in den Vereinigten Staaten, Silent Hill erhielt Höchstwertungen und rangierte an der Spitze der Verkaufscharts. Zudem hagelte es Auszeichnungen. 2012 kürte das Time Magazine das Survival-Abenteuer gar zu einem der besten Videospiele aller Zeiten.

Silent Hill 2: Der Wahnsinn geht weiter

Kein Wunder, dass Konami Team Silent kurz nach der Fertigstellung des ersten Teils auch schon mit Silent Hill 2 beauftragte. Das Budget lag nun schon bei sieben bis zehn Millionen Dollar. Das Studio entwarf das Spiel für die Playstation 2, da zum Zeitpunkt des Entwicklungsstarts noch nicht ausreichend Informationen über Nintendos Gamecube oder Microsofts Xbox vorlagen.

2001 erschien Silent Hill 2 schließlich für PS2, Xbox und PC. Die Entwickler bauten in Sachen Ästhetik und Spieldesign auf dem Vorgänger auf: Bekannte Elemente wie der insgesamt verwitterte Look und die unheimliche Atmosphäre, aber auch das Kampfsystem und die Rätseltiefe blieben in Silent Hill 2 erhalten. Im Vergleich zum ersten Silent Hill gab sich der Nachfolger aber noch nachdenklicher, melancholischer und bedrückender. Drehte sich im Erstlingswerk alles um die Hoffnung, Harrys Tochter Cheryl zu finden, spielte Silent Hill 2 mit Motiven wie Einsamkeit, Frustration und Trauer. Zur Story: Drei Jahre nach dem Tod seiner Frau Mary erhielt Hauptcharakter James Sunderland einen Brief von ihr. Er reiste daraufhin in eine Kleinstadt, um den Hinweisen nachzugehen. Erneut verschwammen die Grenzen zwischen Einbildung und Realität; speziell das Charakterdesign spiegelte das Unterbewusstsein der Hauptfigur wider. Der Pyramid Head diente als Henker für James und der Endgegner – die gefesselte Mary – repräsentiert James' Frau während der letzten Tage im Krankenhaus.

Masahiro Ito übernahm ab diesem Teil das Monsterdesign der Serie. Die Kreaturen sollten noch etwas Menschliches an sich haben, dies aber bis ins Grauenhafte verzerren. Inspiration lieferten diesmal Filme von David Cronenberg, Alfred Hitchcock oder David Fincher. Darüber hinaus waren auch Spiele wie Tomb Raider (1996) oder Alone in the Dark Anschauungsmaterial. Silent Hill 2 spielte noch stärker mit euren Emotionen und schockierte mit skurrilen, gelegentlich fast schon anstößigen



Viele der Charaktere aus Silent Hill 3 basieren auf echten Schauspielern. Bei Douglas Cartland orientierte man sich äußerlich an Giancarlo Giannini und Ian Holm. (Quelle: Konami)


Silent Hill: Origins von 2007 (PSP) beziehungsweise 2008 (PS2) ist der erste Serienteil, den nicht Team Silent entwickelt hat. Es fungiert als Prequel des ersten Teils. (Quelle: Konami)

Szenen. Kurzum: Es war, Pardon, ein echter Mindfuck – und noch härter und konsequenter als sein Vorgänger.

Aus technischer Sicht machte die Serie unter CGI Director Takayoshi Sato einen gewaltigen Sprung nach vorne. Vom genialen Render-Intro bis hin zu hochauflösenden Charaktermodellen und animierten Schatten – Silent Hill 2 hob die Reihe auf eine neue Stufe. Wenig verwunderlich, dass auch der zweite Teil unter den besten Horrorspielen aller Zeiten rangiert. Der ganz große Paukenschlag des Vorgängers blieb damals aber natürlich aus. Silent Hill 2 war ein geniales Stück Software, trat aber von vielen unbemerkt spielerisch auf der Stelle.

Ende mit Schrecken

Konami und Team Silent setzten die Serie schließlich im Zweijahresrhythmus fort. Schon 2003 erschien Silent Hill 3 für die PS2 und knüpfte bei seiner Geschichte wieder beim ersten Teil an. Ihr begabt euch als Harry Masons Adoptivtochter Heather auf die Suche nach dem okkulten Orden von Silent Hill und ihrer eigenen Vergangenheit. Mit nunmehr 40 statt den zuvor 50 Mitarbeitern bei Silent Hill 2 schrumpfte Team Silent wieder leicht. In puncto Gameplay war der dritte Teil mehr eine souveräne Fortsetzung als eine kleine Revolution. Letztlich führte es die Serie „nur" noch fort und spielte dabei gewohnt geschickt auf der Klaviatur der Angst. Für viele Fans bedeutete der dritte Teil einen ersten Umbruch, der schließlich mit dem bereits parallel in Entwicklung befindlichen Silent Hill 4: The Room nur ein Jahr später vollzogen wurde.

Der vierte Teil war das letzte unter der Federführung von Team Silent entwickelte Abenteuer. Das Studio wählte dafür einen vollkommen neuen Ansatz – Silent Hill 4: The Room sah sich als Kritik an der Gesellschaft und dem städtischen Leben. Hauptfigur Henry Townshend war fünf Tage in seiner Wohnung eingeschlossen – ohne jeglichen Kontakt zur Außenwelt. Als dann schließlich auch noch ein Loch im Badezimmer erschien, war klar: Henry musste hier raus!

Silent Hill 4: The Room legte den Fokus stärker auf Rätsel und die Erkundung der Umgebung. Komponist und Designer Akira Yamaoka übernahm die Führung bei diesem Projekt. Seine Vision: Der sicherste Ort der Welt – die eigene Wohnung – sollte sich in einen Kampf ums Überleben verwandeln. Erneut dienten beispielsweise die Werke von Stephen King, David Lynchs Mystery-Serie Twin Peaks oder auch der Psycho-Thriller Jacob's Ladder: In der Gewalt des Jenseits von Adrian Lyne als Vorlage.

Silent Hill 4: The Room spaltete die Fangemeinde: Viele Spieler schätzten den neuen Ansatz und das außergewöhnliche Setting, andere wiederum vermissten den direkten Zusammenhang zu den früheren Teilen. Für Team Silent stellt das Spiel den Abschluss einer fünfjährigen Reise dar. Nach dem Ende der Produktion verließen viele Mitarbeiter das Unternehmen. Der Künstler Kenzie LaMar, der später an Silent Hill: Homecoming mitgewirkt hat, behauptete 2011 auf seiner DeviantArt-Seite, dass Konami verantwortlich für das Ende von Team Silent sei.

Trotz Umschwung: Der Erfolg bleibt aus

Für Silent Hill begann ab diesem Zeitpunkt eine Findungsphase, die nie wirklich abgeschlossen wurde. Das Ende 2007 für die Playstation Portable und 2008 für die PS2 veröffentlichte Silent Hill: Origins sah sich als Rückbezug auf den ersten Teil, wartete aber zugleich mit vielen Gameplay-Veränderungen wie einer dynamischen Kamera und der zunehmenden Fokussierung auf die Kämpfe auf – ähnlich wie es Capcom bei Resident Evil 4 tat. Noch in der Entwicklungsphase schloss Climax sein Studio in Los Angeles aufgrund von technischen und konzeptionellen Problemen. Das in

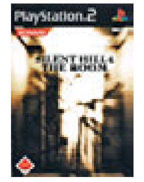


SILENT HILL
DIE TIMELINE DURCH DIE GESCHICHTE


1999 **Silent Hill**
Quelle: Moby Games


2001 **Silent Hill 2**
Quelle: Moby Games


2003 **Silent Hill 3**
Quelle: Moby Games


2004 **Silent Hill 4** The Room
Quelle: Moby Games


2007/2008 **Silent Hill** Origins
Quelle: Moby Games


2008/2009 **Silent Hill** Homecoming
Quelle: Konami


2009/2010 **Silent Hill** Shattered Memories
Quelle: Konami


2012 **Silent Hill** Downpour
Quelle: Konami


Die Silent Hill HD Collection beinhaltet den zweiten und den dritten Teil der Serie, enttäuschte Fans jedoch mit Technikproblemen und neuen Sprechertexten. (Quelle: Konami)

SILENT HILL – DIE FILME

Wie schon beispielsweise zuvor bei Tomb Raider gibt es auch zu Silent Hill Filmadaptionen. Der erste Teil Silent Hill – Willkommen in der Hölle kam am 11. Mai 2006 in die Kinos. Er folgt nicht stringent der Spielvorlage, sondern nimmt einige Veränderungen vor. So ersetzt der französische Regisseur Christophe Gans (Pakt der Wölfe) beispielsweise Spiel-Protagonist Harry Mason durch die Hauptfigur Rose Da Silva (Radha Mitchell) und dessen Tochter Cheryl durch Sharon (Jodelle Ferland). Auch taucht der bekannte Pyramid Head bereits in diesem ersten Teil auf und das Verschwimmen zwischen Realität und Einbildung ist im Film längst nicht so omnipräsent wie im Spiel. Dazu wurden auch Spielcharaktere wie etwa Dahlia Gillespie für die Verfilmung umgeschrieben. Silent Hill – Willkommen in der Hölle kassierte überwiegend negative Kritiken, erhielt mit dem am 29. November 2012 in den deutschen Kinos angelaufenen Silent Hill: Revelation 3D aber immerhin eine Fortsetzung. Im Gegensatz zur Vorlage führt diese die Geschichte von Rose Da Silva und ihrer Tochter Sharon fort, verknüpft aber einige Motive und Elemente der Spiele zu einem Gewirr aus Ideen und Referenzen. Wenig überraschend floppte auch der zweite Film – die Silent Hill-Lizenz liegt seitdem auf Eis.



Beide Silent Hill-Filme sind auf Blu-ray erhältlich und zumindest für beinharte Fans der Spiele einen Blick wert. (Quelle: Concorde Home Entertainment)



In Silent Hill: Willkommen in der Hölle dürfen auch die serientypischen Zombie-Krankenschwestern nicht fehlen. (Quelle: Davis Films / TriStar Pictures / Konami)

Großbritannien beheimatete Team von Climax Action stellte das Projekt schließlich fertig. Silent Hill: Origins entpuppte sich als solider Ableger der Serie, für den erneut Akira Yamaoka den Soundtrack lieferte.

Silent Hill passte sich im Verlauf der Jahre zunehmend stärker dem westlichen Markt an. Die Serie ging weg vom Psycho-Horror und hin zum actionreichen Grusel. Das 2007 aus der Fusion von The Collective und Shiny Entertainment hervorgegangene US-Studio Double Helix Games (heute Amazon Game Studios) übernahm die Entwicklung von Silent Hill: Homecoming. Das Spiel kam 2008 auf den Markt und führte das Franchise noch tiefer ins Action-Genre. Mit dem Soldaten Alex Shepherd gab es erstmals einen Kämpfer als Protagonisten. Das Gameplay war intuitiver und handlicher als im Vorgänger, allerdings fehlte dem inzwischen sechsten Teil der Saga trotz einiger guter Ansätze die Tiefe, die frühere Ableger noch so stark ausmachten. Zwar versuchte Double Helix Games, das Erbe durch unzählige Anspielungen und Easter Eggs zu bewahren, doch der Funke sprang bei vielen Fans nicht über.

Immerhin: Akira Yamaoka steuerte auch diesmal Soundtrack und -effekte bei. In Deutschland landete die ursprüngliche Version dank der Finishing-Moves an menschlichen Gegnern und einiger allzu rabiater Zwischensequenzen auf dem Index. 2010 wurde sie gar vom Amtsgericht Frankfurt am Main beschlagnahmt. Konami veröffentlichte schließlich eine geschnittene, ab 18 Jahren freigegebene Version. Das wiederum verzögerte die Europa-Veröffentlichung des Spiels um mehrere Monate. Während Silent Hill: Homecoming in den USA bereits seit September 2008 auf dem Markt ist, dauerte es hierzulande bis zum 26. Februar 2009, ehe es endlich erschien.

Nachfolger gesucht!

Mit dem für die Nintendo Wii und erst später für PS2 und PSP adaptierten Silent Hill: Shattered Memories wollte Konami anlässlich des zehnjährigen Serienjubiläums wieder stärker zu den Ursprüngen der Serie zurückkehren. Entwickler Climax Studios integrierte deshalb das Konzept der Anderswelten und baute so zwei unterschiedliche Gameplay-Stränge ein: Im ersten Bereich habt ihr aus der Ego-Perspektive den Psychologen Dr. Michael Kaufmann gesteuert. Hier drehte sich alles um das Absolvieren von Tests. Der zweite Schauplatz entführte euch als Harry Mason nach Silent Hill, wo ihr auf die Suche nach Cheryl geht. Shattered Memories suchte die Verbindung von Videospiel und Film und erwies sich als durchaus gelungenes Horrorspiel – trotz eines recht hohen Frustpotenzials durch die teils unpräzise Steuerung.

Seinen Abschluss fand Silent Hill schließlich 2012 mit dem vom tschechischen Studio Vatra Games entwickelten Silent Hill: Downpour. Es rief gemischtes Feedback hervor und erntete vor allem für seine spannende Story und die solide Technik Lob. Den Erfolg früherer Teile konnten Shattered Memories und Downpour jedoch genauso wenig wiederholen wie die ebenfalls 2012 veröffentlichte und arg fehlerbehaftete Neuauflage Silent Hill HD Collection oder das im gleichen Jahr erschienene Hack-and-Slay-Spin-off Silent Hill: Book of Memories.

Bis heute gibt es keinen Nachfolger der erfolgreichen Horror-Serie. Das anlässlich der Gamescom 2014 veröffentlichte P.T. (die Abkürzung steht für „Playable Teaser“) entpuppte sich zwar als Silent Hills und war als Neustart der Serie geplant, an dem unter anderem Entwicklerlegende Hideo Kojima und Regisseur Guillermo del Toro sowie The Walking Dead-Star Norman Reedus in der Hauptrolle mitwirken sollten. Doch das unter der Führung von Kojima Productions entwickelte Horrorabenteuer fiel bedauerlicherweise den Streitigkeiten zwischen Kojima und Konami zum Opfer. Im April 2015 kündigte del Toro an, dass er nicht mehr an dem Projekt mitarbeite. Nur einen Tag später bestätigte Konami die Einstellung von Silent Hills. P.T. wurde daraufhin aus dem PSN-Store entfernt.

So nimmt Silent Hill für den Moment zumindest ein trauriges Ende. Wenn wir uns etwas wünschen könnten, dann wäre es sicherlich wahlweise ein echtes Remake des ersten Teils oder eine zeitgemäße Neuinterpretation. Doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Silent Hill, da sind wir uns sicher, wir sehen uns wieder! ❑



Silent Hill: Downpour (2012) schloss die Serie ab. Der Titel von Vatra Games punktete mit einer spannenden Story, ließ aber die Genialität früherer Teile vermissen. (Quelle: Konami)

In Doom 3 zelebriert id Software weiterhin die Gewalt. Saftige Blutspritzer und fliegende Gehirne sorgen augenzwinkernd für die passende Splatter-Optik. (Quelle: Moby Games)

15 JAHRE DOOM 3

Wegweisend und trotzdem unwichtig

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

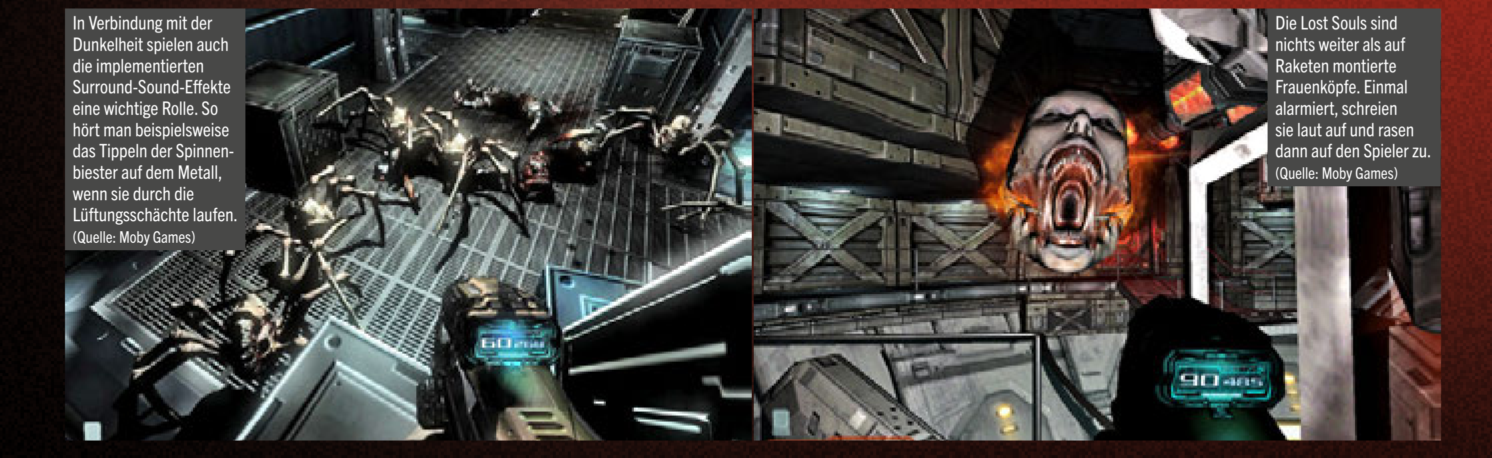
Doom 3 sah fantastisch aus, setzte jedoch einen anderen Gameplay-Fokus als die anderen Teile der Serie. Und deshalb hinterlässt es zwiespältige Erinnerungen!

Ein Spiel begleitet mich seit seligen Teenager-Tagen durch mein Leben: Doom. Zu Jugendzeiten war der Shooter von id Software noch die verbotene Frucht. Als der erste Teil 1993 erschien, gab es auf dem Schulhof kaum ein anderes Thema. Nicht nur wegen des blutigen Gameplays, sondern auch aufgrund der dafür notwendigen Hardware. Nur zu gut erinnere ich mich noch an Boot-Disketten und andere Tricks, mit denen ich das Spiel nach Tagen zum Laufen brachte. Doom bedeutete für mich den Schritt in eine neue Welt: Ich wollte ab diesem Zeitpunkt nur noch 3D-Spiele zocken und mich schnell und hart durch Gegnerhorden meucheln.

Doch auf das 2004 veröffentlichte Doom 3 blicke ich heute mit gemischten Gefühlen zurück. Zwar stellte das Spiel aufgrund der innovativen Licht-und-Schatten-Effekte eine kleine Grafik-Revolution dar, jedoch erinnere ich mich in erster Linie an reichlich „Buh"-Effekte und an die wie Schachtelteufel aus finsteren Ecken hervorschnellenden Dämonen. Doom 3 ist für mich auf eine etwas schizophrene Art und Weise der beste und zugleich der schlechteste Ableger der Serie.

Doom 3 – oder wir kündigen!

Diese Ambivalenz zeigt sich auch in der Entstehungsgeschichte. Bevor John Carmack, Grafik-Engine-Guru bei Entwickler id Software, Doom 3 im Juni 2000 mit einem internen Memo ankündigte, gab es teils heftige Diskussionen, ob ein neuer Teil der bekannten Marke Sinn ergeben würde. Speziell die Besitzer des US-Studios, Kevin Cloud und Adrian Carmack, sträubten sich lange gegen eine derartige Fortsetzung der Kult-Shooter. Die Belegschaft sah das aber anders: Die Verkaufserfolge eines 2001 veröffentlichten und in Deutschland indizierten Wolfenstein-Teils und Weiterentwicklungen an der Grafik-Engine schürten den Glauben an Doom 3. Der Konflikt zwischen Chefetage und Mitarbeitern ging sogar so weit, dass ein Teil des Teams mit der Kündigung drohte, sollte id Software keine Fortsetzung produzieren. Dass diese Stimmung nicht gerade für ein optimales Verhältnis zwischen Angestellten und Führungskräften sorgte, sollte jedem klar sein.



In Verbindung mit der Dunkelheit spielen auch die implementierten Surround-Sound-Effekte eine wichtige Rolle. So hört man beispielsweise das Tippeln der Spinnenbiester auf dem Metall, wenn sie durch die Lüftungsschächte laufen. (Quelle: Moby Games)

Die Lost Souls sind nichts weiter als auf Raketen montierte Frauenköpfe. Einmal alarmiert, schreien sie laut auf und rasen dann auf den Spieler zu. (Quelle: Moby Games)



Die Taschenlampe avanciert schnell zum größten Ärgernis in Doom 3. Denn die Spielfigur kann nur die Funzel oder eine Waffe tragen. Die ständigen Wechsel stören den Spielfluss. (Quelle: Moby Games)

Perfektes Spiel aus Licht und Schatten: id Software setzt immer wieder auf die Fähigkeiten der Doom-3-Engine und beweist damit sehr viel Feingefühl für die Inszenierung großer, bedrohlich wirkender Momente. (Quelle: Moby Games)

So beeindruckend Doom 3 bereits bei seiner ersten Präsentation im Rahmen der Macworld Conference & Expo 2001 auf der Makuhari-Messe in Japan war, so große Schwierigkeiten gab es im Hintergrund. Beispielsweise sollte Trent Reznor, Frontmann der Industrial-Rockband Nine Inch Nails, das Sounddesign leiten und unter anderem für den Soundtrack verantwortlich sein. Doch diese Zusammenarbeit scheiterte. Reznor schob es später auf schlechtes Management sowie Zeit- und Geldprobleme. Todd Hollenshead, der damalige CEO von id Software, machte für die Schwierigkeiten teils Reznors vollen Terminkalender verantwortlich.

Die Schönheit der Dunkelheit

Aber natürlich möchte ich die Entwicklung von Doom 3 an dieser Stelle nicht als Vollkatastrophe hinstellen. Schließlich ließ id Software besonders bei der Grafik-Engine die Muskeln spielen.

Die Technik ist letztlich auch das, was mir bei Doom 3 im Gedächtnis geblieben ist. Schon die ersten Bewegtbilder machten extrem neugierig; Wochen vor Release konnte ich es kaum erwarten, den Shooter endlich zu spielen. Dass id Software eine gänzlich andere Geschichte erzählte als im Original, war mir schnuppe. Ich habe Doom nie wegen der Story, sondern stets wegen des Spielgefühls und der bahnbrechenden Technik geliebt. Und wenn dann eben ein Dr. Betruger auf dem Mars das Tor zur Hölle mithilfe alter Artefakte öffnete, dann konnte ich damit durchaus leben.

Aber meine Technikansprüche übertraf Doom 3. Das Spiel sah fantastisch aus und erzeugte so wieder das alte Gefühl, das ich bereits von den frühen Teilen kannte. Ich bekam den Eindruck, ein besonderes Werk vor mir zu haben. Der Shooter lief seinerzeit längst nicht auf jedem Rechner flüssig, und auch meine damalige Maschine hatte ordentlich mit der Prachtgrafik zu kämpfen. Doch was id Software hier auf die Beine stellte, war mehr als nur noch eine weitere geradlinige Ballerei.

Die Doom-3-Engine – oder id Tech 4 – zauberte ein herrlich düsteres Mars-Szenario auf den Bildschirm. Neben der im Vergleich zur Konkurrenz höheren Anzahl an Polygonen setzten speziell die in Echtzeit berechneten Licht-und-Schatten-Effekte neue Standards. Dynamische Schattenwürfe, flackernde Lichter und andere Neuerungen erzeugten Gänsehaut. Das Team von id Software war sich dieser Stärken bewusst und konstruierte die Levels um die Fähigkeiten der Grafik-Engine herum.

Eine Geisterbahn zum Mitspielen

Doom 3 gehört zu den dunkelsten Spielen aller Zeiten. Die verschollene Mars-Station war ein Labyrinth aus Gängen, in denen jede Lampe und jeder Bildschirm als Lichtquelle diente. Viel zu oft lockte mich das Spiel in die Falle und erschreckte mich mit plötzlich aus dem Nichts – also der Dunkelheit – auftauchenden Zombies. Das Spiel schubste mich förmlich von einem Schreckmoment zum nächsten. Selbst aus zuvor geklärten Bereichen sprangen plötzlich Monster, Dämonen und andere Gestalten hervor. Wozu? Natürlich, für den nächsten Jumpscare. Das einzige Hilfsmittel war in diesem Fall die Taschenlampe. Allerdings konnte mein Marine nie Waffe und Lampe gleichzeitig tragen. Unlogisch? Ja, natürlich! Schon damals fragten sich Millionen von Spielern, ob es kein Klebeband auf dem Mars gäbe. Wenig verwunderlich folgten kurz nach Release bereits die ersten Modifikationen, die dieses zum Problem gewordene Stilmittel entfernten.

Trotz der puren Bildgewalt setzte Doom 3 spielerisch wenig neue Akzente: Die Geschichte war ohnehin schon immer Nebensache, das Gunplay bestenfalls solide und das Leveldesign wirkt aus heutiger Sicht monoton und uninspiriert. Erst in den finalen zwei Stunden öffnet id Software die Farbschatulle und lässt euch durch saftig rote Höllen-Levels metzeln. Doch dieser Wechsel kam damals für viele Spieler zu spät. Und trotzdem: Doom 3 war ein Verkaufserfolg und erhielt auch von der Presse gute Kritiken.

Dennoch ist der Einfluss von Doom 3 auf die Shooter-Serie und das Genre selbst überschaubar. So bahnbrechend die Technik war, so durchschnittlich war letztlich das eigentliche Gameplay. Das zeigte sich beispielsweise auch beim Erscheinen der im Oktober 2012 veröffentlichten Doom 3: BFG Edition. Das Spiel wirkte fast, als wäre es aus der Zeit gefallen: eindimensional und optisch längst nicht so beeindruckend, wie es noch 2004 war.

Doom 3 markiert vor allem durch die Weiterentwicklung der id-Tech-4-Engine einen wichtigen Schritt in der Evolution der Doom-Franchise, die am 22. November 2019 mit Doom Eternal eine Fortsetzung erfährt. Doch abseits der Technik hinterlässt der erste Reboot der Reihe eher kleine Fußstapfen – gerade im Vergleich zu den wegbereitenden ersten beiden Teilen. ❑



Wer hätte gedacht, dass jemand mit dem Namen Dr. Betruger am Ende doch nur ein weiterer Bösewicht ist? Die Geschichte bleibt leider hinter den Möglichkeiten zurück – trotz an System Shock 2 erinnernder Logbücher. (Quelle: Moby Games)



Das Spiel verzichtet auch nicht auf die üblichen Horror-Stilmittel wie herumliegende Leichen und ordentlich Blut. Der eigentliche Schrecken entsteht aber durch die Dunkelheit und die plötzlich auftauchenden Gegner. (Quelle: Moby Games)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2009

Von: Luca Narayan & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die PC-Games-Ausgabe vom September 2009 war vollgestopft mit Vorschauen. Unter anderem warf die Redaktion einen Blick auf Rage.

Id Softwares neue Marke

In Texas wurde Rage einer gespannten Öffentlichkeit präsentiert.

Wenn einer der Urväter des Shooter-Genres eine neue Marke ankündigt, dann ist dem Spiel das Interesse der versammelten Spielerschaft gewiss. So geschehen im Falle von id Software und Rage, und als der Entwickler zur ersten Präsentation des Titels einlud, führte der Weg nach Dallas in Texas. Eines wurde damals sofort klar: Rage unterschied sich stark von den anderen Shootern, die man bis dahin von id Software kannte. So konnte man etwa mit verschiedenen Fahrzeugen durch eine teils offene Welt fahren. Das war auch notwendig, denn es galt immer wieder, relativ große Distanzen zu überwinden. Auf den Reisen traf man verschiedene NPCs, die einem Aufträge gaben. Dadurch erfuhr man mehr von der Handlung und verdiente sich zugleich Waffen und Geld. Allerdings war Rage im Kern nach wie vor id Software pur und trotz Quests und anderer Nebenmissionen sollte es kein Rollenspiel werden. Das Ballern stand definitiv im Vordergrund. Unser Ersteindruck nach der Präsentation war positiv – das fertige Spiel sollte jedoch bekanntlich mit einigen Schwächen zu kämpfen haben.



Fahrzeuge und Rennen spielten in Rage eine große Rolle und luden zu rasanter Action ein.



Rage spielte sich anders als Doom, bot aber ebenfalls wilde Ballereien.

Kunterbunter Krawall

Comicästhetik statt Realismus hieß es beim Anspielen.

Als Borderlands dereinst angekündigt wurde, war es düster, dreckig und weit von dem bunten Comic-Look entfernt, mit den man es heute verbindet. Insofern war unsere Überraschung groß, als wir das Spiel in München zu Gesicht bekamen und von seinen deutlich realistischeren Ursprüngen nichts mehr zu sehen war. Schnell wurde aber klar: Der neue Look passte und verlieh dem Abenteuer eine deutlich eigenständigere und zeitlosere Identität. Auch spielerisch wirkte der Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel interessant. Vor allem die schiere Menge an verfügbaren Waffen und das befriedigende Gunplay überzeugten.



Trotz bunter Comicoptik war Borderlands definitiv an ein erwachsenes Zielpublikum gerichtet.



In Command & Conquer 4 wird mit mobilen Basen gespielt, die Einheiten bauen können.

Neue, falsche Wege

Command & Conquer 4 enttäuschte die Fans.

Nach drei Hauptspielen zeigte die beliebte Strategiespielreihe Command & Conquer ein paar Abnutzungserscheinungen. Nach der Übernahme von Entwicklerstudio Westwood Studios durch Electronic Arts folgte vielleicht auch deswegen für den vierten Teil namens Tiberian Twilight ein neuer Ansatz. Klassischer Basenbau war fortan Geschichte. Der sogenannte „Crawler" war eine Art laufende Basis, mittels der wir alle unsere Einheiten, Upgrades und andere Objekte bauten. Rollenspielelemente erweiterten und veränderten das Gameplay zusätzlich. Allzu gut kamen die Veränderungen am bekannten Konzept schlussendlich aber nicht an – sowohl bei uns als auch bei den Spielern.


Max hat sich über die Jahre äußerlich ordentlich verändert. Seine Motive sind aber dieselben geblieben.

Rache, die Dritte

Angekratzt, rabiat und richtig schlecht drauf

Zwar zeigte Neu-Entwickler Rockstar Games anno dazumal noch keine bewegten Spielszenen aus Max Payne 3, dafür präsentierte das Entwicklerteam Bilder und erste Informationshappen. Der dritte Teil spielte zwölf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Max war nun bei einer brasilianischen Sicherheitsfirma angestellt und fand sich im von Kriminalität beherrschten São Paulo wieder. Max war nach den Ereignissen aus den beiden Vorgängern noch verbitterter und suchte nun nach einem Ventil für seinen Frust – das er in der Eliminierung von Drogendealern, Entführern und anderen Verbrechern in der größten Stadt Brasiliens fand. Das Setting wirkte sehr rund und unverbraucht und machte neugierig. Einzig die verwendete RAGE-Engine bereitete ein wenig Kopfzerbrechen, war sie doch schon damals relativ in die Jahre gekommen. Die Entwickler versprachen aber, dass die Engine ordentlich aufpoliert worden sei und zum Beispiel neue Partikeleffekte ermöglichte. Das Endergebnis konnte sich ja tatsächlich sehen lassen!

The Good and the Bad

Divinity 2: Ego Draconis war ein zweischneidiges Schwert.

Der belgische Entwickler Larian Studios wollte mit Divinity 2: Ego Draconis seiner bisher auf Hack'n'Slay-Gameplay ausgelegten Reihe einen Rollenspielanstrich verleihen. Leider kam die Geschichte aber relativ öde daher. Immerhin, die Synchronsprecher machten ihre Arbeit sehr gut. Gute Elemente, die durch enttäuschende Aspekte abgewertet wurden und umgekehrt, dieses Schema zog sich durch das ganze Spiel. So waren die Gegenden etwa über weite Strecken toll gestaltet und hübsch anzusehen, bevor gegen Ende deutlich hässlichere Areale aufploppten. Immerhin, an Aufträgen mangelte es nicht und schnöde Kurier- und Kammerjägerjobs waren eine Seltenheit. Dafür gab es aber einige nervige und durchwachsene Rätsel. Vor allem aber stellte sich das Kampfsystem als problematisch heraus, da das Anvisieren von Feinden kaum funktionierte. Etwas unausgewogen war auch das Balancing des Spiels. Der Anfang war bockschwer, am Ende langweilte man sich nur noch. Innovativ war eine Kreatur, die wir aus Leichenteilen bastelten. Sie konnte dann für uns kämpfen. Kreative Ideen wie diese und die unbestreitbaren Qualitäten des Titels sorgten dafür, dass er trotz deutlicher Makel ein gelungenes Abenteuer war.

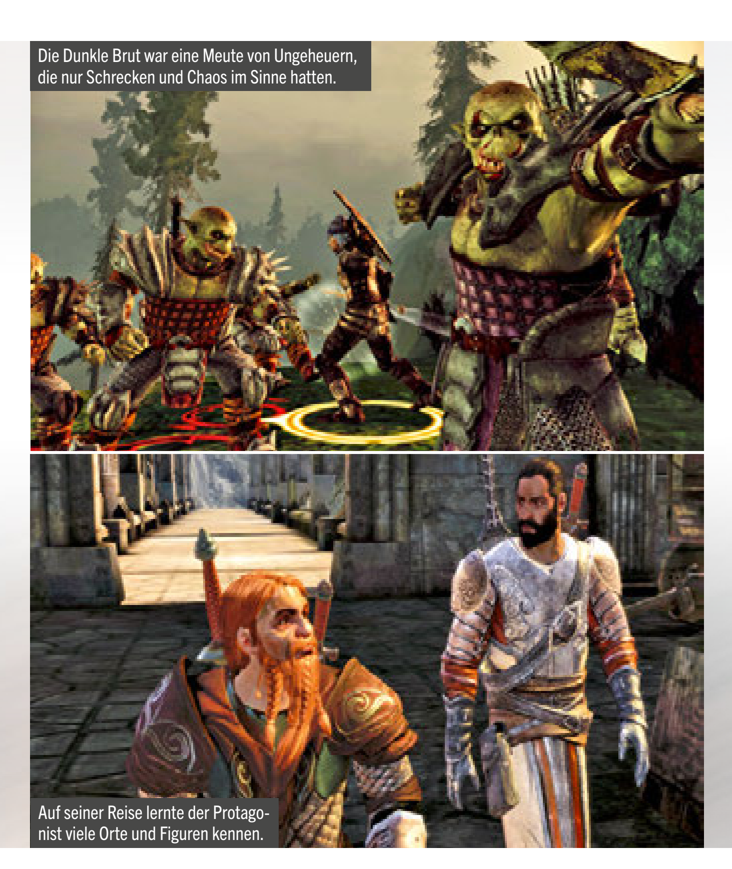

Der Oberbösewicht in Divinity 2 war so austauschbar wie die Geschichte selbst.

Schuppige Ursprünge

Biowares Meisterwerk setzte neue Standards.

Bioware wollte mit Dragon Age: Origins eine erwachsene, komplexe Rollenspielerfahrung erschaffen, die sich mit Baldur's Gate und Neverwinter Nights messen konnte. Auf der E3 2009 konnte man sich selbst einen Eindruck davon verschaffen, ob dieser Plan aufgehen würde. Anfangs plagte uns die Angst, dass Bioware vielleicht etwas zu sehr den Fokus auf Action gesetzt hatte. Schnell stellten wir aber fest, dass dem nicht so war. Mit einer klassischen Rollenspiel-Vierergruppe und vielen Fertigkeiten sowie Zaubersprüchen bot Dragon Age: Origins abwechslungsreiche und taktische Kämpfe. Die Echtzeitkämpfe ließen sich pausieren, um strategische Entscheiden zu treffen. Wir stellten schnell fest, dass Origins genau die richtige Balance zwischen Rollenspiel und schneller Action fand. Die überraschend hohe Komplexität tat dem Spielspaß übrigens keinen Abbruch. Vor allem aber hinterließen die virtuellen Bewohner der Spielwelt einen positiven Eindruck auf uns, wirkten sie doch sehr glaubwürdig. Dragon Age fühlte sich zudem auf eine an angenehme Art und Weise „erwachsen" an. Unsere monströsen Feinde konnten zudem selbst gestandenen Abenteurern Angst einflößen. Neben den anderen Bewohnern der Welt hatte auch unsere eigene Spielfigur viel zu bieten. Dragon Age: Origins bot uns die Wahl zwischen drei Rassen, die wiederum in drei Klassen unterteilt waren. Jede der möglichen Kombinationen besaß eine eigene Hintergrundgeschichte, weshalb unsere Reise im Spiel an verschiedenen Orten starten konnte, abhängig on der Wahl unseres tapferen Heroen respektive unserer Heldin. Ein vielfältiger Editor erlaubte uns zudem, unserer Figur eine ganz persönliche Note zu verleihen. Dragon Age: Origins wirkte also schon damals so grandios, wie es schlussendlich auch wirklich werden sollte!

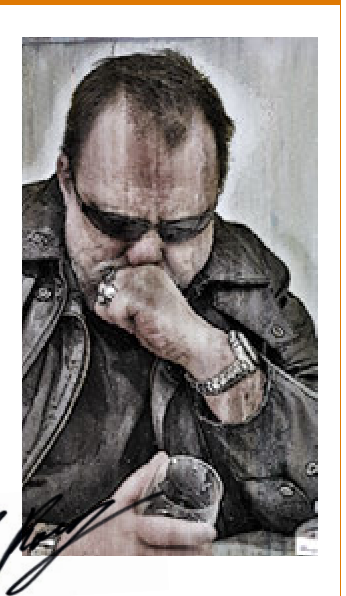
Die Dunkle Brut war eine Meute von Ungeheuern, die nur Schrecken und Chaos im Sinne hatten.


Auf seiner Reise lernte der Protagonist viele Orte und Figuren kennen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Dieser Sommer war irgendwie komisch. Nein, ganz und gar nicht in dem Sinn von „HaHa“ oder „LOL“. Nach gefühlten drei Tagen Frühling überrollte uns ansatzlos das Sommerwetter mit tropischen Temperaturen.

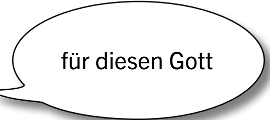


Ich würde da eigentlich viel lieber am Baggersee liegen, wenn mein Chef-Red nicht auf die Beantwortung der Leserbriefe bestehen würde. Bei dieser unmenschlichen Hitze keine leichte Übung! Dass es ein echt heißer Sommer ist, konnte man selbst an den Preisen sehen. Karten fürs Schwimmbad und eine Portion Eis kosten seit geraumer Zeit das Doppelte, während Karten für Solarium und Sauna zu Spottpreisen gehandelt werden und die Wasserrechnung ist bei manchen schon höher als die Summe, die für Benzin eingeplant werden muss. Manche behaupten, dass schon, wie im Schlaraffenland, gebratene Tauben vom Himmel gefallen sind! Mir fiel auch ein ganz neues Phänomen auf: Jedes Mal wenn ich etwas trank, hatte ich das Gefühl, dass mich meine Zimmerpflanzen wütend anstarrten. Ein Efeu auf dem Fensterbrett hat sich übrigens neulich gegen Mittag von selbst entzündet und meine Zimmerpalme blockierte jeden Morgen das Badezimmer. Erschüttert hat mich aber meine fleischfressende Pflanze (Dionaea muscipula). Sie fährt neuerdings total auf gekühlte Melone ab. Ich bin urlaubsreif und sollte mal eine Weile von hier verschwinden.

Zu diesem Wunsch trägt auch mein Umfeld bei. Rein von Berufs wegen bin ich es ja gewohnt, Löcher in den Bauch gefragt zu bekommen. Woran ich mich jedoch nie gewöhnen kann, sind die quälenden „Metzgersfragen“. Eine „Metzgersfrage“ ist, wie der Name andeutet, saublöd. Mein alter Chemielehrer sagte zwar immer, es gebe keine dummen Fragen – nur dumme Antworten, aber er war alt und senil. Hier meine Hitparade der Fragen, die ich nie wieder hören will. Ganz am Anfang steht da natürlich die Frage, gestellt in der überfüllten Kneipe: „Na, auch hier?“ Die Frage ist so blöd, dass nicht mal mir was einfällt. Fast so blöd wie: „Mit dem Motorrad hier?“, wenn ich in Lederklamotten und Helm unter dem Arm ankomme. Nein – ich praktiziere „safer Sex“ immer in dem Outfit. Unvergesslich war auch die Frage: „Isst du so etwas gerne?“, als ich eine prall gefüllte Tüte aus dem „Restaurant zum Goldenen M“ anschleppte. Natürlich nicht! Ich tätige lediglich Stützkäufe bei einem Unternehmen mit überdurchschnittlich hohen Frauenanteil. „Viel zu tun?“ – gefragt im Büro gegen 21 Uhr, ist auch immer wieder einen Lacher wert. Die rhetorische Teufelei „Na, Probleme?“ wenn ich bayrisch fluchend kryptische Meldungen auf meinem PC kommentiere, gehört eigentlich indiziert, weil mein Kommentar nicht jugendfrei ist und zu sexueller Desorientierung von Kindern führen könnte.

Gesucht: dünn bevölkerter Landstrich mit maulfaulen Bewohnern, gemäßigtem Klima, vielen Funklöchern und guter Küche, der auch zu erreichen ist, ohne dass ich mir die Tortur einer Flugreise antun muss.

Spamedy



Hallo,

Sie haben eine wohltätige Spende in Höhe von 4.800, 000.00EUR, ich der Amerika-Lotterie gewonnen und ich bin einen Teil davon fünf glückliche Menschen und Altersheimen

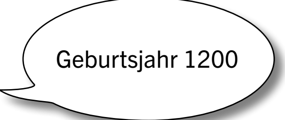
Spenden.Kontaktieren Sie mich für diesen Gott Gelegenheit per e-Mail:

Viele Grüße, David

Ja was? Wie nett ist das denn, dass dieser freundliche Herr mich finanziell beglücken will? Natürlich werde ich sofort auf diese E-Mail antworten, auch wenn meine Art von Gott sich etwas anders gestaltet.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, das sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Altersfrage



Hallo Support-Team,

ich wollte eben den Key aus der Ausgabe 07 einlösen, aber die Altersangabe dort geht nur bis Geburtsjahr 1200. Man kann auch nichts über die Reiter eingeben. So alt ist wahrscheinlich keiner eurer Leser! Ich würde mich über eine schnelle Antwort freuen.

Mit freundlichen Grüßen: Tobias Heller

WER BIN ICH?

Wer erkennt die ehemalige Kollegin? Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu?



Bei dem Bild aus dem Vormonat handelt es sich um Wolfi Rosshirt (adoptiert) und und ich bin doch sehr erstaunt darüber, dass drei Leute richtig geraten haben. Per Los geht der Preis an Lena Paulsen.

Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Wir sind jetzt echt nicht davon ausgegangen, dass unsere Leser etliche Hundert Jahre alt sind (obwohl mir da in seltenen Fällen Zweifel kommen), sich nächtens aus der Gruft schleichen und sich auf dunklen Wegen die PC Games besorgen. Wäre ja auch ziemlich sinnlos, weil so eine Gruft vermutlich weder Strom noch Internet hat. Das befürchte ich zumindest. Sollte es da Ausnahmen geben, bitte ich um Benachrichtigung. Man kann ja nie früh genug mit der Planung anfangen.

Statt um das Alter unserer Leser, sollten Sie sich Gedanken um den Zustand Ihres Browsers machen, da Sie mit diesem Problem bislang der Einzige sind.

Steam



Hallo Rainer,

bei Spielen geht der Trend ja immer mehr dahin, sich die Titel online zu kaufen. Bei Filmen sieht es genauso aus. Ich bin allerdings kein Freund davon. Ich habe gerne etwas in der Hand! Ich denke, dass andere Leser das genauso sehen. Ich möchte euch daher bitten, mehr Spiele zu bringen, die nur von der DVD kommen und ich keinen Account bei Steam und Co. brauche.

Mit besten Grüßen: Rob

Ich kann dich da sehr, sehr gut verstehen und bin ähnlich gestrickt, was auch der kleine Schnappschuss aus meinem Wohnzimmer dokumentiert. Ja, das Foto ist unscharf. Macht aber nix. So genau musst du auch nicht wissen, was bei mir so in den Regalen herum steht. Und das ist nur ein Ausschnitt. Bücher werden bei mir inzwischen eh im Keller gelagert. Für jedes Spiel oder jeden Film, der hinzukommt, muss eigentlich ein anderes Exemplar verschwinden. Da ein Umzug nicht in Frage kommt, habe ich mich irgendwann daran gewöhnt, Spiele und Filme online zu beziehen und kann inzwischen ganz gut damit leben. Bücher erwerbe ich so gut wie nur noch als E-Book. Eine BD/DVD hab ich mir schon länger nicht mehr gekauft und greife daher auf das Angebot der beiden weit verbreiteten Streaming-Anbieter zurück. So besitze ich den Film zwar nicht mehr physikalisch, aber dafür hört mein Heim auf, mehr und mehr der Behausung eines Messies zu gleichen. Und noch einen anderen Vorteil sehe ich darin! Ich muss nicht mehr ewig wie ein Depp vor dem Regal stehen, den Kopf mal nach links, mal nach rechts geneigt, um einen bestimmten Film, oder eine bestimmte CD zu finden. Ja, bisweilen macht es mir auch Kopfzerbrechen, dass ich so auf Gedeih und Verderb Steam, Amazon, Netflix und meinen Internetlieferanten angewiesen bin, aber wer eine bessere Lösung hat, möge sie mir bitte mitteilen. Ich hatte dereinst auch ein Regal voller VHS-Kassetten, das ich mit blutendem Herzen komplett entsorgt habe. Das Regal mit den Schallplatten erfuhr ein ähnliches Schicksal. Eigentlich sehr traurig. Aber wenn ich ehrlich bin, weine ich meinen Platten und Kassetten keine Träne nach.

Wie denken eigentlich unsere Leser über dieses Thema?

Verlust



Sehr geehrter Herr, sehr geehrte Dame,

beim Camping ging ein Teil meines Zeltes förmlich „unter". Darunter waren auch die von mir mitgenommen Zeitungen und Zeitschriften. Die Ausgabe 04/19 Ihrer Zeitschrift war zuerst völlig durchnässt und danach einfach weg. Ich war mit dem Lesen noch gar nicht fertig. Gibt es eine Möglichkeit, dass Sie mir das Heft als Ersatz zuschicken?

Alles Gute: Matthias

Das ist einer der Gründe, warum ich Camping für meine Person gänzlich und entschieden ablehne. Das ist mir dann doch etwas zu rustikal und naturnah. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir nicht haftbar für höhere Gewalt, wie Platzregen, Blitzeinschlag, Tornados, Vulkanaktivitäten und Ähnliches, gemacht werden können und daher nicht zu einer Ersatzlieferung heran gezogen werden können. Auch bei Diebstahl und sonstigen Verlusten gilt diese Regelung. Bei Tierverbiss natürlich ebenso. Ich bin aber gerne bereit, Ihnen gewünschtes Heft aus meinem Bestand zukommen zu lassen. Staubtrocken und nur einmal gelesen. Als Gegenleistung könnten Sie ja einem Kind ein Eis oder einem netten Hund eine Bockwurst spendieren, was bestimmt gut für Ihr Karma, und daher beim nächsten Campingausflug vielleicht von Nutzen ist.





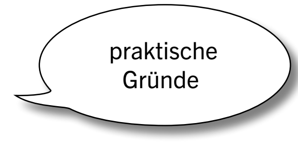


Bildquelle: www.banggood.com

Dröhnchen

Diese winzige Drohne ist auch für Anfänger gut geeignet. Abstürze und Kollisionen sind quasi vorprogrammiert, die steckt das kleine Ding aber klaglos weg, nicht zuletzt dank des geringen Gewichts von 22 g. Das Dröhnchen, mit dem nichtssagenden Namen „Eachine E010 Mini", hat eine Reichweite der Fernbedienung von angeblich 30 Metern und eine Akkuladung reicht für ca. 5 Minuten Flugzeit. Der austauschbare Akku ist hier auch positiv zu erwähnen. Das Ding macht wirklich sehr viel Spaß und wer eine Katze oder einen Hund mit Jagdinstinkt hat, kann sein Haustier damit ebenfalls sehr, sehr glücklich machen. Dass dies dann vermutlich nicht sehr lange der Fall sein wird, ist bei dem Preis von $ 17,99 auch zu verschmerzen.

Altersfrage II



Hallo Rainer,

nachdem du neulich in der PC Games postuliert hattest, dass „kein Mensch unter 30 meine Zeilen liest", fühlte ich mich ein wenig genötigt, dir mal wieder zu schreiben.

Ich selbst bin zarte 21 Jahre alt und mittlerweile seit 3,5 Jahren glücklicher Abonnent eurer Printausgabe. Entgegen der gängigen Klischees über meine Generation besuche ich eure Webseite tatsächlich nur, um meine Spielekeys einzulösen. Das hat ganz praktische Gründe, denn als (noch) standhafter Verweigerer eines Smartphones ist eine auf Papier gedruckte Zeitschrift einfach deutlich praktischer und handlicher, als ständig einen Laptop oder Ähnliches dabei zu haben. So haben mich deine und die Zeilen deiner Kollegen schon in so mancher Vorlesung vor dem Langeweiletod bewahrt.

Insgesamt muss ich wohl zugeben, dass ich sicher kein repräsentatives Beispiel meiner Generation abgebe, das macht sich am häufigsten im Kontakt mit Gleichaltrigen bemerkbar. So werden mir gewisse Eigenschaften eines Bauarbeiters in seinen besten Jahren nachgesagt (allen voran Humor und zwischenmenschlicher Umgang), was als angehender Bergmann aber durchaus von Vorteil ist.

In diesem Sinne fühle ich mich eigentlich ganz wohl damit, wenn ihr für die Printausgabe eine Zielgruppe von 30 bis 65 Jahren annehmt.

Viele Grüße und Glück auf!
Fabian

Vielen Dank für deine Zeilen. Darüber, dass auch jemand in deinem Alter das gedruckte Heft bevorzugt,

freue ich mich natürlich wie ein Schnitzel. Ich persönlich liebe es, meine Zeilen für das gedruckte Heft zu erstellen und mag die körperliche Erscheinungsform der PC Games sehr. Nein, ich sehe darin keinen Widerspruch zu den Aussagen, die ich zu dem Leserbrief „Steam“ getroffen habe. Zum Glück gibt noch genug Leser, die das gedruckte Heft bevorzugen. Auch ich habe immer noch ein Magazin im Abo und denke nicht daran, das zu ändern. Nein, keines mit Fotos zum Ausklappen!

Ja, bestimmt bist du anders als der Durchschnitt deiner Altersgenossen. Und? Ich wollte in keiner Welt leben, in der sich alle gleichen, die gleichen Vorlieben und Interessen haben.

Demos

Diskette oder CD

Hallo Rainer,

ich lese die PC-Games noch immer gern und hoffe, dass sie noch lange in Papierform existiert!

Bezüglich der Anfrage von Frau Moor wegen Demoversionen von Spielen, so denke ich dass das inzwischen nicht mehr zeitgemäß ist. Klar waren die Demos damals zu Zeiten von Diskette oder CD (zumindest für mich) teilweise eine gute Entscheidungshilfe, ein Spiel zu kaufen oder nicht, inzwischen, im Zeitalter von STEAM & Co. vermisse ich die Demos jedenfalls nicht.

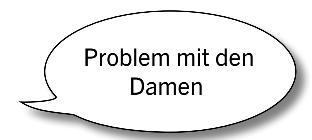
Grüße an das ganze Team & danke für die kompetente Arbeit, die ich wirklich zu schätzen weiß!

Mit freundlichen Grüßen / Best regards

Jan Hellmuth

Wir hegen hier keinerlei Pläne, die gedruckte PC Games abzuschaffen. Bezüglich der Demos muss ich dir Recht geben. Eine echte Daseinsberechtigung haben sie inzwischen wohl wirklich nicht mehr. Bisher kam auch keine andere Zuschrift von Verfechtern der Demos auf DVD. Entweder war die Personengruppe zu faul, um sich hier zu melden, oder das Thema findet wirklich wenig Interesse. Ich gehe von Letzterem aus.

Klickerwörter



Hallo Rossi,

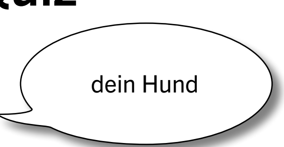
vielen Dank für die neueste Ausgabe Deiner Rumpelkammer! Ich werde das, was Du in Deiner Kolumne angesprochen hast mit den Klickerwörtern mal auf Arbeit ausprobieren. Ich habe nämlich das von Dir beschriebene Problem mit den Damen auf Arbeit (eine Firma mit 53 Frauen und 5 Männern... frage nicht :)). Bin gespannt, ob es funktioniert.

Auch sonst habe ich wieder herzlich gelacht über Deine Reaktionen auf manche Leserbriefe. Ich will die Thematik „PC Games auf der Keramik lesen“ nicht weiter ausweiten. Nur so dazu von mir: Ich schätze mein Badezimmer als einen Hort der Ruhe und des Friedens. Denn da gibt es keine Handys, Fernseher oder PCs. Da schalte ich vom ganzen Alltag ab und kann mich mal auf das Wesentlichste konzentrieren und abschalten. Ich lese die PC Games deshalb gern im Badezimmer, weil ich da wirklich meine Ruhe habe. Manchmal auch gern in der Wanne, wenn ich nach einem anstrengenden Arbeitstag entspannen will. Da ich mit Klamotten nicht in die volle Wanne steige, mag dies als ebenso respektlos erscheinen. Dem ist aber nicht so: Ich bekomme die PC Games nur einmal im Monat und wenn ich sie in Händen halte, dann ist das für mich etwas ganz Besonderes! Und diesem Besonderen, was Euren fleißigen Händen entsprungen ist, will ich den nötigen Respekt zollen, indem ich mich zu 100 % darauf konzentriere und es genieße. Das geht leider nur an so einem Ort. Für mich jedenfalls ... So, genug dazu ...

Nichts gegen meine Badewanne und meinen Keramikthron, aber so wirklich bequem und gemütlich empfinde ich keines von beiden. Da ist mir mein Sofa doch bedeutend lieber, zumal es da auch besser riecht. Ich fühle mich auch nicht gezwungen, dort Notebook, Handy oder Fernseher einzuschalten. Doch dies kann jeder halten, wie er mag. Respektlos mir gegenüber empfinde ich dein Verhalten keineswegs, so lange du die PC Games nicht in Form von halben Seiten neben den Lokus nagelst.

Bezüglich der Klickerwörter habe ich leider die Erfahrung gemacht, dass sie nur bei Männern richtig gut funktionieren. Das mag entweder daran liegen, dass Frauen eh die besseren Zuhörer sind, oder ich einfach die falschen Klickerwörter verwende. Wenn du, oder sonst wer (am besten natürlich ein weibliches Wesen) hier mehr Wissen hat, möge er, oder sie, mich bitte daran teilhaben lassen.

Quiz



Hallo Rainer,

das auf dem Bild des Vormonats ist dein Hund, richtig? Was für eine Rasse ist das? Hab ich jetzt was gewonnen?

Viele Grüße: Lena

Ja, hast du, wenn du mir deine Anschrift mitteilst. Ich bin echt überrascht, dass doch drei Leser richtig getippt haben. Kann man nicht so gut wie immer von der Erscheinung des Hundes auf seinen Besitzer schließen? Bei Ben, dem Begleiter von Herrn Fischer (Vormonat) scheint dies ja auch zuzutreffen. Imposante Erscheinung und markige Gesichtszüge.

Mein kleiner, pelziger Freund entstammt keiner definierten Rasse. Vater und Mutter sind unbekannt. Er stammt aus einem rumänischen Tierheim, hat den Jagdinstinkt einer Gurke und bellt inzwischen akzentfrei deutsch. Wer Aussagen über seine Zusammensetzung treffen kann, ist mir herzlich willkommen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Unsere Leser machten es sich zuhause gemütlich,



oder oder entdeckten Verwunderliches an fremden Stränden.



Nur ich sitz im Büro herum und warte auf eure Fotos.

Rossis Speisekammer

Heute: Nudeln mit Pilzen



Wir brauchen:

- 10 g getrocknete Steinpilze
- 250 g Bandnudeln
- 250 ml Sahne
- Parmesan (am besten natürlich frisch gerieben)
- Pfeffer und Salz.

Auch mit ganz wenig Zutaten und minimalem Aufwand kann man ein sehr leckeres Gericht zaubern!

Die Nudeln werden ganz normal al dente gekocht.

Wir schneiden die Steinpilze etwas klein und geben sie in heißes Wasser. Dort müssen sie für 1-2 Stunden einweichen. Achtung – das Wasser hinterher nicht wegschütten! Nun lassen wir die Pilze abtropfen und geben sie zusammen mit der Sahne in einen Topf oder eine Pfanne und stellen alles so lange auf den Herd, bis die Sahne ungefähr zur Hälfte reduziert ist. Ab und zu etwas umrühren. Vom Wasser der Steinpilze kommt eine Tasse voll dazu und wir reduzieren alles nochmals auf kleiner Flamme. Mit Salz und Pfeffer würzen und über die Nudeln geben. Jetzt nur noch den Parmesan darüberreiben. Fertig!

Ich persönlich gebe immer noch etwas frischen Schnittlauch darüber, sofern vorhanden.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Razer **Kraken X**

Gutes Surround-Einsteigergerät – mit einigen Einschränkungen **Von:** Sascha Lohmüller

Ein 7.1-Headset für gerade mal 60 Euro? Da muss doch irgendwo ein Haken sein. Yep – zumindest, falls ihr das Gerät lediglich an eurer Playstation betreiben wollt. Dann nämlich bietet das Kraken X nur (sehr guten) Stereo-Sound. Am PC hingegen tönt es in erstaunlich klarem und vollem 7.1-Surround-Sound aus den Hörmuscheln. Somit ist das Kraken vor allem für Multiplattform-Zocker eine gute Lösung, denn billiger dürfte ein Surround-Headset für den PC kaum zu bekommen sein. In Sachen Verarbeitung und Komfort müsst ihr bei der sehr guten Sound-Qualität allerdings Abstriche machen. Die Hörmuscheln sind zwar gut gepolstert (und auch für Brillenträger durch integrierte Kanäle gut geeignet), für Razer-Verhältnisse aber etwas klein. Alle, die entfernt mit Dumbo verwandt sind, könnten also Probleme bekommen, da die Muscheln auf den Ohren aufliegen. Weniger hat uns dafür der recht billig wirkende Plastik-Bügel gefallen. Der ist zwar immerhin komfortabel gepolstert, wirkt aber nicht sonderlich stabil. Das Mikro verrichtet seinen Dienst sehr ordentlich, lässt sich allerdings weder abnehmen noch einklappen oder -fahren. Wer es nicht nutzt, kann es also nur zur Seite biegen oder muss damit leben, dass es vor dem Gesicht rumwedelt. Alles in allem also ein gutes Einsteiger-Surround-Headset – für PC-Nutzer. Reine Konsoleros bekommen nur ein mittelpreisiges, solides Stereo-Gerät. ❑

KATEGORIE: Headset **PLATTFORM:** PC, PS4
HERSTELLER: Razer **PREIS:** ca. 60 Euro





Wir

Kreativer, super inszenierter Horror
Von: Christian Dörre



Nach dem Kassenschlager Get Out waren die Erwartungen an Regisseur Jordan Peeles neuen Film hoch, doch der begabte Filmemacher übertrifft diese in Wir mit Leichtigkeit. Familie Wilson will eigentlich nur den Urlaub in der Nähe von Santa Cruz genießen, doch plötzlich dringt eine Familie in ihr Haus ein, die genauso aussieht und offenbar den Platz der echten Wilsons einnehmen möchte. Was zunächst wie ein klassischer Home-Invasion-Film anmutet, wird schnell zum nervenzerfetzenden, kreativen und toll gefilmten Horror-Thriller mit einigen überraschenden Wendungen. Der Film hat zwar ein paar kleinere Logiklöcher, über die man hinwegsehen muss, doch insgesamt ist der Streifen einer der besten Horrorfilme der letzten Jahre. Jordan Peele verpackt seine Sozialkritik subtiler als noch in Get Out, nutzt clevere Metaphorik und fängt die Emotionen der von starken Darstellern getragenen Charaktere hervorragend ein. Zum Schluss erklärt er ein bisschen zu viel, doch das ist nur ein kleiner Makel an diesem packenden Film. ❑

KATEGORIE: Blu-ray **EXTRAS:** Unveröffentlichte Szenen, Die Monster in uns
LAUFZEIT: 116 Minuten



Tesoro **Zone X F750**

Gaming-Chair-Hersteller Tesoro stellt sein neues Sitz-Flaggschiff vor. **Von:** Sascha Lohmüller

Wie schon der vor einigen Monaten erschienene F700-Gaming-Chair zielt auch das neue Luxus-Modell F750 des Herstellers Tesoro eher auf sparsame Zocker ab: Mit einem Preis von 250 Euro gehört das neue Sitzgerät zu den günstigsten Modellen am Markt. Die Unterschiede zur 700er-Variante: größere (und damit wesentlich komfortablere) Sitzfläche, 4D-Armlehnen, die sich auch seitlich drehen lassen, und ein größerer Neigungswinkel. Zudem fällt auch die Verarbeitung noch einmal spürbar besser aus, was vor allem an der Rückenlehne bemerkbar ist. Lediglich das Fußkreuz hätte etwas größer ausfallen dürfen. Fazit: Sehr guter Stuhl für den schmalen Geldbeutel. ❑

KATEGORIE: Gaming-Chair **PREIS:** ca. 250 Euro
HERSTELLER: Tesoro



Black Star Riders: Another State of Grace

Eine Prise Thin Lizzy und jede Menge eigenständige Ideen ergeben eins der bislang coolsten Hard-Rock-Alben des Jahres – passt super zum sommerlichen Wetter. **Von:** Sascha Lohmüller



The boys are back in town. Das ist in erster Linie natürlich ein Song der irischen Kultrocker Thin Lizzy, passt aber auch ganz gut den Black Star Riders. Die wurden schließlich anno 2012 von vier damaligen Mitgliedern von Thin Lizzy gegründet und kehren nun nach fast drei Jahren und zwei abgesprungenen Gründungsmitgliedern mit ihrem vierten Studioalbum zurück. Another State of Grace heißt das gute Stück und klingt so, wie man das nach dem äußerst gelungenen 2017er Heavy Fire erwarten konnte. Klassischer, eigenständiger Hard Rock trifft auf Versatzstücke aus der Thin-Lizzy-Vergangenheit der einzelnen Mitglieder. Diese klingen vor allem im keltisch-rockigen Titelsong, Soldier In The Ghetto oder dem großartigen Ain't The End Of The World durch. Andere Songs wiederum, wie etwa Underneath The Afterglow oder In The Shadow Of The War Machine fallen deutlich kraftvoller und rotziger aus – die Band hat eben mittlerweile trotz aller Lizzy-Anleihen eine eigene Identität. Auch eine (Halb-)Ballade hat es auf das Album geschafft. Wie der Name Why Do You Love Your Guns aber verrät, geht es dabei nicht um schnulziges Romanzengeträller, sondern um die US-Waffengesetze im Kontext des tragischen Sandy-Hook-Massakers. Einziger Song, der bei mir nicht so ganz zünden wollte, ist das folkige und mit Pearl Aday im Duett eingesungene What Will It Take. Schlecht ist die Midtempo-Nummer dadurch aber noch lange nicht. Mit Album #4 liefern die Black Star Riders also nicht nur ein tolles Hard-Rock-Album ab, sondern machen einen weiteren riesengroßen Schritt aus dem Thin-Lizzy-Schatten heraus. ❏

KATEGORIE: Musik
GENRE: Hard Rock
LABEL: Nuclear Blast
VÖ: 6. September 2019



Razer **BlackWidow**

Neue, hochklassige Gaming-Tastatur mit altbekanntem Namen. **Von:** Sascha Lohmüller

Die Marke BlackWidow nutzt Razer nun schon seit einigen Jahren für ihre mechanischen Tastaturen, weswegen es mitunter ein wenig verwirrend sein kann – nun ist eine neue Variante unter dem Namen erschienen, in zwei verschiedenen Ausführungen. Beiden gemein sind natürlich die grünen Switches von Razer. Die bieten einerseits taktiles Feedback, andererseits auch ein (dezentes) Klickgeräusch. Für Großraumbüros oder empfindliche Headsets mag das störend wirken, wir empfanden beide Feedbacks jedoch beim Spielen als äußerst angenehm. Die Elite-Variante der neuen BlackWidow könnt ihr zudem wahlweise auch mit orangen (ohne Klicken) oder gelben (kürzerer Hub) Switches erstehen. Sehr praktisch: Die Switches haben neue Seitenwände verpasst bekommen, wodurch sie stabiler sind und auch weniger Schmutz anziehen – gerade Ersteres fiel uns beim Test angenehm auf. Heutzutage fast schon selbstverständlich, bietet die neue BlackWidow auch programmierbares Chroma-Licht mit bis zu 16,8 Millionen Farben sowie per Hypershift programmierbare Tasten und einen internen Speicher für fünf Profile. Für die Farb-Funktionen müsst ihr allerdings die Chroma-Software herunterladen. ❏

KATEGORIE: Tastatur
HERSTELLER: Razer
PREIS: ca. 130 bzw. 150 Euro (normal und Elite)

TESTURTEIL 9

The 69 Eyes: West End

Pünktlich zum 30sten Band-Geburtstag gibt es neues Dark-Rock-Futter. **Von:** Sascha Lohmüller



Ihre größten (kommerziellen) Erfolge feierten The 69 Eyes kurz nach der Jahrtausendwende mit Songs wie Gothic Girl und Brandon Lee und den Alben Blessed Be sowie Paris Kills. Damals wurden sie quasi im Sog von HIM mit ihrem an Sisters of Mercy oder Fields of the Nephilim erinnernden Goth Rock ans Licht der Öffentlichkeit gespült. Dabei existiert die Band schon seit 1989 und ist ursprünglich eher im Glam/Sleaze Rock verortet. Seit ein paar Alben geht der Sound auch wieder in diese Richtung zurück und dabei stellt West End keine Ausnahme dar: Die Gitarren sind dominanter, die Songs schneller, der Gesang rauer – so gefällt das. Dementsprechend sind die Songs, in denen die Finnen das Gaspedal etwas durchtreten, auch durchweg die Highlights von West End – etwa Two Horns Up, The Last House On The Left oder Outsiders. Auf der anderen Seite haben es auch wieder zwei langsame Goth-Rock-Halbballaden aufs Album geschafft, die irgendwie lahmarschig wirken und die Platte ausbremsen – oder anders gesagt: Change und Death & Desire haben mich leider gar nicht überzeugt. Der Rest der Songs bietet soliden bis guten Dark Rock. Wer der Band also (wie ich auch) das letzte Mal vor knapp 20 Jahren eine Chance gegeben hat, sollte vielleicht mal wieder reinhören. ❏

KATEGORIE : Musik
GENRE: Dark Rock
LABEL: Nuclear Blast
VÖ: 13. September 2019

TESTURTEIL 7

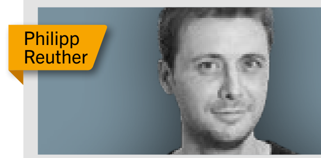
Die richtige CPU für Streaming

Wir testen, wie viel Performance Streaming kostet und welche Prozessoren besonders gut für die Spiele-Aufnahmen geeignet sind.

Seite 108



Angriffsmodus: AMD will es wissen!



Philipp Reuther

Mit Ryzen 3000 bringt AMD nach Sechs- und Achtkernern mit dem 3900X einen Zwölfkerner für den Desktop, im September folgt gar noch ein 16-Kerner. Dabei hat AMD nicht nur die Kern- und Taktzahl erhöht, sondern auch die Spiele-Performance deutlich verbessern können. Unsere Tests zeigen: Die neuen AMD-CPUs bringen Intel ganz schön in Bedrängnis. Auch die Anzahl der AMD-Nutzer in unserem Hardware-Forum steigt seit geraumer Zeit steil an. In einer Umfrage geben 57 % an, sich einen Ryzen 3000 zulegen zu wollen. Und nicht nur die Desktop-CPUs von AMD machen ordentlich Dampf: Jüngst sind die EPYC-7002-Serverprozessoren erschienen und wischen mit Intels Xeons den Boden auf – höhere Leistung und mehr Kerne bei weniger Verbrauch, das beeindruckt nicht nur hardwareaffine Nerds, sondern auch Google und Twitter, die mit AMD Verträge für ihre Server abgeschlossen haben. Twitter gibt dabei an, dass ihre Infrastruktur-Kosten dank der neuen AMD-CPUs um 25 Prozent sinken werden. Prompt schoss AMDs Aktienkurs um 16 Prozent in die Höhe. Jetzt fehlt eigentlich nur noch eine Oberklasse-GPU. Die RDNA-Architektur der RX 5700 (XT) macht einen sehr guten Eindruck. Rechnet man die Performance der 2.560 Shader einer RX 5700 XT auf die Anzahl Shader einer RTX 2080 Ti (4.352 oder + 70 %) hoch, könnte es auch für Nvidia eng werden.

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 670,-

Seite: 104



MITTELKLASSE-PC

€ 1.320,-

Seite: 105



HIGH-END-PC

€ 2.259,-

Seite: 106

PC Games im ABO

Brandaktuelles PC-Spiel als Key!



Spiele anschauen auf www.pcgames.de/gamesplanet



Danach das DVD-Abo bestellen auf www.pcgames.de/shop



Key für PC-Spiel einlösen bei Gamesplanet

1-Jahres-Abo







PLUS: Viele weitere Spiele!

» 12 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/1-jahres-abo*

*1-Jahres-Abo PCG Extended: 72,– Euro

2-Jahres-Abo





PLUS: Viele weitere Spiele!

» 24 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/2-jahres-abo**

**2-Jahres-Abo PCG Extended: 144,– Euro (In Deutschland)





Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6C/12T/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... 130 Euro

ALTERNATIVE

Intels Sechskern-Alternative ist der **i5-9400F** (6C/6T/2,9 GHz, 4,1 GHz Turbo) für **150 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Sapphire Pulse Radeon RX 570 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.285 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/135 Euro

ALTERNATIVE

Die **Sechskern-CPU** ist flott genug, um auch deutlich stärkere Grafikkarten zu befeuern. Etwa eine **Sapphire RX Vega 56 Pulse/8G** für attraktive **250 Euro**. Die Nvidia-Alternative wäre eine **GTX 1660 Ti/6G**, beispielsweise von KFA für rund **260 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI B450M Pro-VDH Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16/1.0 (1/2), ... M.2/M-Key (1)/70 Euro

ALTERNATIVE

Wollt ihr statt dem Ryzen **Intels Core i5-9400F** verbauen, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Beispielsweise das **Asrock H370M Pro4** für rund **90 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws V DDR4 Kit 16GB, ... (F4-3200C16D-16GVKB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/85 Euro

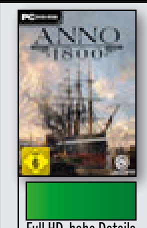
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Adata XPG Gammix S5 (AGAMMIXS5-512GT-C)/Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: .... M.2 NVME 512 GByte/ .... 3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/70 Euro/70 Euro

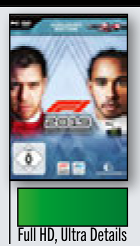
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon AM5 Window rot (Acrylseitenteil, keine Dämmung, 1 × 120, 1 × 140-mm-Lüfter)...... 40 Euro
Netzteil: ... Be Quiet Pure Power 11 500W ATX 2.4/60 Euro
Laufwerk: .... LG Electronics GH24NSD1/12 Euro

ANSPRECHENDE LEISTUNG FÜR FULL HD



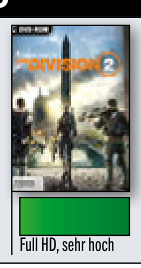
Full HD, hohe Details



Full HD, Ultra Details



Full HD, hohe Details



Full HD, sehr hoch

EINSTEIGER-PC

€ 670,-

Da jüngst Ryzen 3000 erschienen ist, ist AMDs Hexacore letzter Generation aktuell unschlagbar günstig. Für unter 700 Euro gibt es massig CPU-Leistung und noch genügend GPU-Power für aktuelle Spiele.



Ein neuer, schneller Ryzen-Sechskerner der 3000er-Reihe und AMDs neue RDNA-Architektur in Form der RX 5700 bieten reichlich Leistung für aktuelle und auch kommende Spiele und sind auch für 1440p und High-Fps-Gaming geeignet.

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 3600X (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,8 GHz (Turbo: 4,4 GHz)
Preis: .... 230 Euro

ALTERNATIVE

Eine etwas **günstigere Alternative** ist der 200 MHz langsamer taktende **Ryzen 5 3600 Non-X** für **200 Euro**, bei **Intel** kostet der um SMT erleichterte **Core i5-9600** (6C/6T, 3,7 GHz, 4,6 GHz Turbo) **230 Euro**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... ASRock Radeon RX 5700/8G
Chip-/Speichertakt: ......1.465 (1.725 Boost)/7000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/330 Euro

ALTERNATIVE

Aktuell gibt es **nur Referenz-Modelle** der **RX-5700-GPUs**, erste Custom-Karten kommen Ende August. Bei **Nvidia** bekommt ihr eine knapp 10 Prozent flinkere und Raytracing-fähige **RTX 2060 Super**, etwa die **MSI RTX 2060 SUPER Ventus OC** für **420 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI X570-A Pro (7C37-003R)
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....ATX/So AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: . . 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16, x4 (1/1), ... PCI-E 3.0 x1(3), M.2 (1)/170 Euro

ALTERNATIVE

Könnt ihr auf **PCI-E 4.0** verzichten, benötigt ihr nicht zwangsweise ein X570-Board. Eine **günstige Alternative** wäre beispielsweise das **MSI X470 Gaming Pro** für rund **130 Euro**. Für den **i5-9600** benötigt ihr eine **1151-Plattform**, etwa ein **ASRock Z390 Extreme4** für **160 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: . . . Corsair Vengeance LPX DIMM Kit 16G, ... (CMK16GX4M2D3600C18)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: ....18-22-22-42/95 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . Corsair MP510 (CSSD-F960GBMP510)/ .... Toshiba N300 High-Reliability (HDWN160UZSVA)
Anschluss/Kapazität: ......M.2 (PCI-E 3.0 x4) 960 GByte/ .... M.2 6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/145 Euro/155 Euro

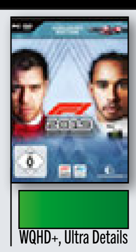
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . . . . Cooler Master Silencio S600 (schallgedämpft, 2 × 120-mm-Lüfter, 2 ×140-mm Frontlüfter optional)/90 Euro
Netzteil: . . . . . Seasonic Focus Plus Platinum 550W/90 Euro
Laufwerk: .... LiteOn iHAS324/15 Euro)

GENÜGEND POWER FÜR WQHD UND 60 FPS+



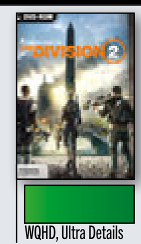
WQHD, Ultra-Details



WQHD+, Ultra Details



WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details

HIGH-END-PC



Ein dicker Ryzen-Achtkerner und eine der neu aufgelegten RTX 2070 Super-Grafikkarten beschleunigen eure Spiele in WQHD in dreistellige Bildraten oder lassen euch 60 Fps in Ultra HD knacken.

€ 2.259,-

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X .... + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,6 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... 335 Euro + 60 Euro

ALTERNATIVE

Die Ryzen-Modelle 3800X und 3900X sind aktuell nur begrenzt lieferbar. Die **Intel-Alternative** wäre ein **i7-9700K (8C/8T)** für rund **380 Euro**. Die Intel-CPU ist in Spielen minimal schneller, in Anwendungen dagegen deutlich langsamer.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: MSI RTX 2070 SUPER Gaming X Trio/8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.605 (1.800 Boost)/7.000 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR6/**580 Euro**

ALTERNATIVE

Als flottere Alternative bietet sich **MSI RTX 2080 SUPER Gaming X Trio/8G** für **805 Euro** an. Wer **AMD** bevorzugt, sollte warten, bis gute **Custom-Modelle der RX 5700 XT** erschienen sind. Diese dürften etwa **450 bis knapp über 500 Euro** kosten.

MAINBOARD



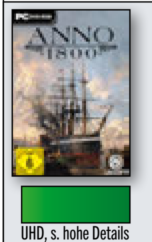
Hersteller/Modell: .... Asrock X570 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16 (3), 2 × PCI-E 3.0 x1, **315 Euro**

ALTERNATIVE

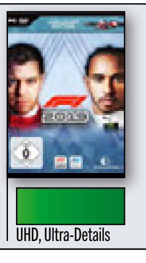
Für den **Intel-Achtkerner i7-9700K** benötigt ihr ein **1151-Mainboard**. In der gehobenen Preisklasse bietet sich etwa das **MSI Z390 Gaming Edge AC** für **170 Euro** an.

WQHD/HIGH FPS ODER 4K/60 FPS

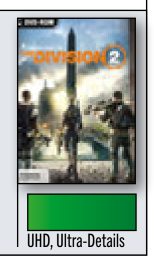
- Bei Anno 1800 könnt ihr MSAA reduzieren, um in UHD auf 60 Fps zu kommen.
- Bei F1 2019 habt ihr die Wahl zwischen 60 Fps in Ultra HD oder 100 Fps und mehr in WQHD.
- In The Division 2 kommt ihr in WQHD auf knapp 100 Fps oder auf knapp unter 60 in Ultra HD.



UHD, s. hohe Details



UHD, Ultra-Details



UHD, Ultra-Details

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill SniperX Urban Camouflage Kit ....(F4-3600C19D-32GSXWB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 19-20-20-40/**180 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN



Gehäuse: .. Phanteks Eclipse P600S, schallgedämmt, Glasfenster, 3 × 140 mm-Lüfter mitgeliefert....../**140 Euro**
Netzteil: ....Corsair HX 750 80 Plus Platinum/**140 Euro**
Laufwerk: .. ASUS BC-12D2HT (BD-R 8x, DVD-R 16x)/**54 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Corsair Force Series MP600 1TB .... (M.2, PCI-E 4.0 x4/Samsung SSD 860 QVO 2TB
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/2.000 GByte
U/min/Preis: ....–/–/**245 Euro/210 Euro**

ACER PREDATOR Z1 Z271U – BLITZGESCHWINDES 165-HZ-WQHD-DISPLAY MIT G-SYNC-SUPPORT

Wer einmal mit 144 Hz gespielt hat, will nicht wieder auf eine lumpige Refreshrate von 60 Hz zurück. Der Acer Predator Z1 ist ein besonders flottes Display.

Schon im Frühjahr haben wir uns gefragt, warum Asus beim PG27VQ für ein TN-Panel 850 Euro verlangt. Sind die denn wahnsinnig? Ja, sind sie, denn die Qualität war beeindruckend. Kontrast und Farbentreue, die man nur von IPS kennt, aber trotzdem so schnell und schlierenfrei wie von einem TN-Panel gewohnt. Die Panels sind nicht mit den anderen von uns getesteten TN-Monitoren vergleichbar, die nur ca. halb so viel kosten. Acer nutzt in seinem Predator Z1 Z271U das gleiche (gekrümmte), 27-Zoll messende Panel wie Asus bei dem PG27VQ und auch hier gibt es auf mittlerer Overdrive-Stufe so gut wie keine Schlieren, also eine beeindruckende Bewegtbildqualität. Damit eignen sich die beiden Modelle für Gamer, die hauptsächlich schnelle Multiplayer-Shooter spielen und gleichzeitig keine Kompromisse in der Bildqualität eingehen möchten, die ansonsten schnelle E-Sport-Monitore mit Full HD und kontrastarmem TN-Panel mit sich bringen. Von der Optik abgesehen sind Acer und Asus nahezu identisch, weswegen sie auch dieselbe Testnote einheimsen. Der Acer Z1 ist jedoch gut 100 Euro günstiger als der Asus PG27VQ. Trotzdem sind 700 Euro noch immer recht viel, selbst für einen guten Gaming-Monitor. So viel kosten auch vergleichbare VA- und IPS-Modelle bzw. sie sind leicht günstiger und mit einem Hauch besserer Bildqualität die besseren Allrounder. Doch wenn ihr gerne Shooter und/oder kompetitiv online spielt und eine hohe Geschwindigkeit und ein von Schlieren ungetrübtes Bild bevorzugt, bietet Acers Gaming-Display viel Freude – insbesondere mit einer Nvidia-Grafikkarte, denn mit dieser könnt ihr beim Acer Predator Z1 G-Sync aktivieren, was Tearing vollständig eliminiert.





Kernkompetenz: Stream

Wir testen einige CPUs auf ihre Streamtauglichkeit und zeigen euch die richtigen Einstellungen, mit welchen ihr die Qualität des Streams verbessert.

Von: Alexandros Bikoulis

Portale wie Twitch, Youtube Gaming oder Mixer werden regelrecht mit Content erschlagen, denn mittlerweile will (und kann) jeder Otto Normalo und Mustermann zum Entertainer und Streamer avancieren. In wenigen Schritten ist das Streamer-Starter-Pack heutzutage zusammengestellt: lediglich Rechner, Internet und ein Account auf einem namhaften Portal wird vorausgesetzt. Allein Twitch konnte deshalb im Jahr 2019 ganze 4,1 Millionen monatliche Streamer verzeichnen, das sind ganze 21 Prozent mehr als im Vorjahr. Jeden Tag schauen so gleichzeitig auf Twitch über 1,2 Millionen Personen anderen Menschen beim Computerspielen, Basteln, Essen oder einfach nur Reden zu. Deshalb haben wir unsere Forumsmitglieder gefragt, wie viele CPU-Kerne in ihrem aktuellen System werkeln. Die Verteilung der Vier-, Sechs- und Achtkerner ist dabei relativ ausgewogen ausgefallen, aber die Streaming-Tauglichkeit unterscheidet sich gewaltig. Wir zeigen euch deshalb, wie ihr das beste Bild aus Ihrer CPU herausholen könnt.

DIE SACHE MIT DEN PRESETS

Damit man auch einen ansehnlichen Stream auf die Beine stellen kann, benötigt man eine Übertragungssoftware. Beliebt ist unter Streamern die kostenfreie Suite OBS Studio, die mit vollem Namen Open Broadcaster Software heißt. Damit lassen sich nicht nur alle möglichen Stellschrauben für einen technisch optimalen Stream drehen, sondern ihr könnt mit Overlays, Bildern und anderen Szenen auch eine handwerklich gute Show abliefern – Übung und Talent vorausgesetzt.

Eine Sache, die in den Einstellungen fast sofort auffällt, sind die „Presets“. Das sind Voreinstellungen, die euch anhand ihres Namens eine Idee vermitteln sollen, wie lange sich der Prozessor für einen Frame Zeit nimmt. Das beinhaltet dann natürlich das Aufnehmen, Komprimieren und Versenden des Bildes. Nativ steht OBS auf „veryfast“, sodass nahezu jeder Nutzer einen halbwegs passablen Stream zustande bringen sollte. Je länger sich der Prozessor also mit der Frame beschäftigt, desto weniger Kompressionsartefakte, ausgewaschene Farben oder verworfene Frames treten beim Zuschauer auf der anderen Seite auf. Ziel ist es deshalb, nicht unbedingt die Auflösung des Streams zu erhöhen, um so ein kristallklares Bild hinzubekommen, sondern dem Prozessor mehr Zeit bei der Verarbeitung der Frames bereitzustellen.

AUFLÖSUNG ANPASSEN

In Sachen Auflösung sollte man meinen, dass sich in Zeiten von Ultra-HD-Fernsehern und 4K-Videostreaming die Live-Spielübertragungen mit einer ähnlichen Pixeldichte zu präsentieren wüssten. Dem ist aber nicht so, denn der Großteil der Streams auf Twitch.tv läuft immer noch in 720p, auch wenn 1080p langsam auf dem Vormarsch ist. Das liegt einerseits am Portal-Anbieter, der beispielsweise eine Breitbandbegrenzung vorgibt, andererseits ist für Full-HD- oder gar Ultra-HD-Streams die entsprechende Internetinfrastruktur noch nicht in allen Haushalten vorhanden. Die Go-to-Auflösung bleibt deshalb 720p mit 60 Fps. Verfügt ihr über entsprechende Bandbreite, könnt ihr natürlich versuchen, beim Streaming die Auflösung zu erhöhen. Da dies aber ressourcen-intensiv ist, lohnt sich eher der Wechsel auf ein Preset, das der CPU mehr Zeit bei der Verarbeitung einräumt.

Mancher Content, der nicht über so viel Dynamik verfügen mag wie ein moderner Shooter, kann auch mit „kürzeren“ Presets und einer höheren Auflösung präsentiert werden. Relativ statische Inhalte begünstigen eine Verringerung von Kompressionsartefakten, werden solche Voreinstellungen gewählt. Sollte Full HD dennoch zu anspruchsvoll sein, könnt ihr auch mit einer angepassten Auflösung wie beispielsweise 900p streamen. OBS erlaubt euch ganz einfach, die beim Zuschauer ankommende Auflösung zu bestimmen, entweder über einen eigenen Wert oder über Vorgaben. In naher Zukunft

dürfte die Qualität und Auflösung von Streams sicherlich steigen, da selbst in Deutschland der Breitbandausbau vorangeht – wenn auch äußerst langsam.

KERNIGE AUSSICHTEN

Wer mehr CPU-Kerne hat, wird es deutlich einfacher haben, einen qualitativ hochwertigen Stream zu senden, und muss gleichzeitig nur wenig Abstriche bei der Spiele-Performance machen. Wir haben den Ryzen 7 3700X und den Intel i9-9900K als Achtkern-Kandidaten erkoren. Beide verfügen über den gleichen Grundtakt von 3,6 GHz sowie über „Simultaneous Multithreading" (SMT) und arbeiten deshalb neben den acht physischen Prozessorkernen noch mit acht virtuellen Kernen – ideal also für das CPU-lastige Live-Streaming.

Mit AMDs neuen Ryzen 3700X können wir in The Witcher 3 einen Performance-Verlust von 14 Prozent beobachten, sobald der Stream angestellt wird, sodass die Bildwiederholrate von 100 Fps auf 86 Fps abfällt. Einen ähnlich großen Einbruch der Framerate können wir bei der Benchszene Tirailleur in Battlefield 5 feststellen. Die zusätzliche Belastung durch Medienkonsum während eines Streams fällt dagegen nicht weiter ins Gewicht, die Framerate ändert sich hier nur im Promille-Bereich. Spotify, Discord und etliche Tabs sollten euer System also nicht vor weitere Herausforderungen stellen. Erst bei gleichzeitiger Aufnahme muss die CPU wieder buckeln. Verständlich, wenn mittels x264 aufgezeichnet wird. Hier verdoppelt sich quasi die Belastung für den Prozessor, denn im Grunde unterscheidet sich der Aufnahmeprozess nicht wesentlich von der Streaming-Pipeline. Im Witcher verliert der Ryzen 3700X so 29 Prozent Leistung verglichen mit der reinen Spielperformance. Der Einbruch wird bei DICEs Weltkriegsshooter noch deutlicher: Hier müsst ihr auf 36 Prozent Leistung verzichten. In der durch zig Effekte grafisch sehr aufwendigen Benchszene in Resident Evil 2 ist der Performance-Verlust nicht ganz so persistent. Hier verliert man 7 Prozent durch den Stream und insgesamt 10 Prozent, wenn man noch zusätzlich Medien konsumiert und die Spielsession mitschneidet.

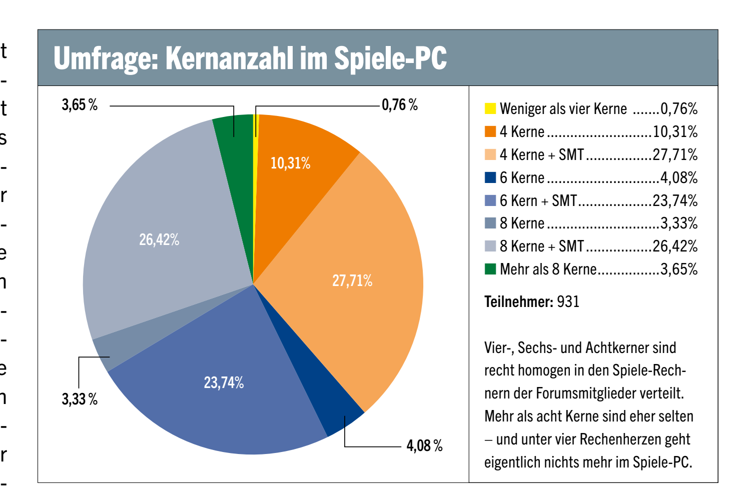
Intels Achtkerner schlägt sich in den Spielen durch die Bank etwas besser, beim Witcher beispielsweise um 9 Prozent. Der Performance-Verlust beim Streamen beträgt hier aber eine ähnliche Größenordnung wie beim Ryzen 3700 X und kostet deshalb 12 Prozent Leistung. Genau wie bei der Konkurrenz sieht man nur einen marginalen Einfluss des Medienkonsums während eines Streams – Musik, Chats oder gar Browsertabs (Chromium-Engine) machen dem Prozessor keine Probleme. Erst beim Zuschalten der Aufnahmefunktion in OBS brechen die Frameraten wieder ein, sodass der i9-9900K beispielsweise in Battlefield 5 genau wie der Ryzen 3700 X ganze 36 Prozent an Performance verliert. Bei The Witcher 3 sind es dagegen 28 Prozent weniger Frames. Damit sind die Kosten für Stream und Recording bei beiden Prozessoren nahezu identisch, die Performance-Unterschiede der Prozessoren sind bei der Belastung durch den Stream nur marginal und am Ende erreicht der i9-9900K genau den Prozentsatz mehr an Frames, den er im Vorfeld ohne Stream bereits von Anfang an aufwies.

ES GEHT AUCH SECHSY

Glaubt man unserem Forum, kommen Sechskerner nahezu genauso häufig im Spielerechner zum Einsatz wie die gerade besprochenen Achtkerner. Ausgewählt haben wir dieses Mal einen Ryzen 5 2600 und einen Intel i7-8700K. Der Grundtakt des Intel-Chips ist in dieser Kategorie mit 3,7 GHz etwas höher als beim Ryzen, der „nur" mit einer Taktfrequenz von 3,4 GHz aufwarten kann. Es ist deswegen auch nicht so überraschend oder verwunderlich, wenn der i7-8700K von vornherein mit einem Leistungsplus, sichtbar in erhöhten Frameraten, daherkommt.

Um genau zu sein, fällt dieser Vorsprung mit 29 Prozent beim Witcher deutlich aus, obwohl der Intel-Chip nur einen 9 Prozent höheren Grundtakt hat. Sobald man aber das eigene Gameplay in den Äther bläst, brechen 16 Prozent der Frames in unserer Testszene weg. Die einstigen 107,2 Fps sacken so auf 89,7 Fps ab, in Kombination mit Medienkonsum verschwinden drei weitere Prozentpunkte (in diesem Fall 3 Fps), aber erst durch die Videoaufzeichnung des Gameplays mit dem x264-Codec brechen ganze 39 Prozent weg. Fährt man also das volle Programm, werden die einstigen 107,2 Fps auf 65,8 Fps gedrückt. Dem Ryzen 2600 widerfährt bei The Witcher 3 ein ähnliches Schicksal: Auch hier sackt die Performance durch das Zuschalten des Streams um 21 Prozent ab, getoppt von einem 41-prozentigen Verlust, wenn noch mitgeschnitten und ein Blumenstrauß an Medien konsumiert wird. Der größte Performance-Verlust zeigt sich aber bei Battlefield 5: Erreicht der Ryzen 2600 beim bloßen Spielen noch 91,07 Fps, sind es, sobald ein Livestream aufgebaut wird, nur noch 56,8 Fps – ein Einbruch von ganzen 38 Prozent. Getoppt wird dies wie immer nur durch die simultane Videoaufzeichnung des Spiels, sodass am Ende 47 Prozent der Framerate fehlen.

Der Intel-Chip schlägt sich hier besser, verbucht aber immer noch einen Verlust von 22 Prozent, sobald man auf Sendung geht. Interessanterweise wird in Kombination mit Musik, Chat und eben Video-Recording fast so viel Leistung verbraten wie beim Ryzen: Ganze 42 Prozent muss der i7-8700K einbüßen, will man nicht nur streamen, sondern auch gleichzeitig aufzeichnen. Das Spielerlebnis kommt hier schon an die Grenze dessen, was man noch als spielbar oder flüssig bezeichnen möchte. Das 99. Perzentil zeigt dies für beide Prozessoren auch an entsprechenden Werten, die unter 20 Fps liegen. Hier müssen für das eigene und das Seelenheil eurer Zuschauer Abstriche an anderer Stel-



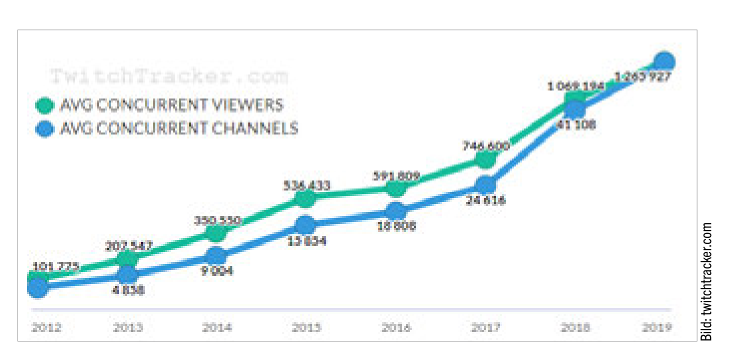
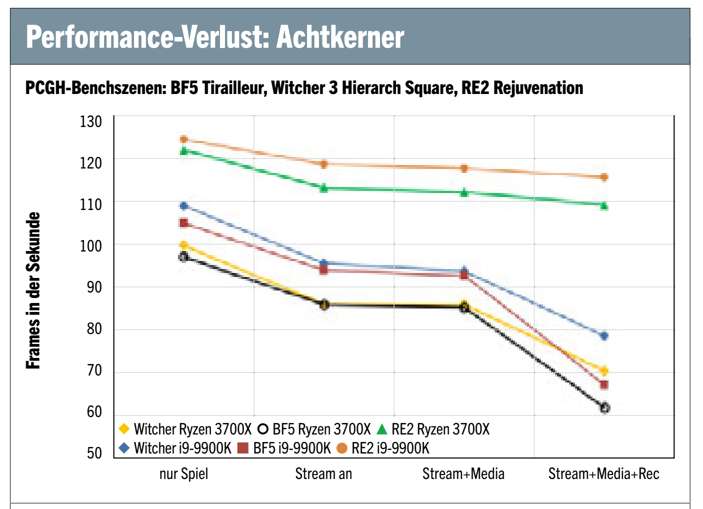
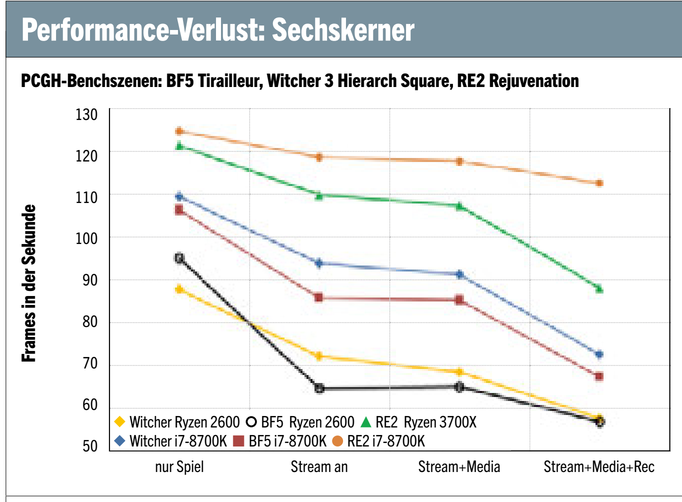


Bild: twitchtracker.com

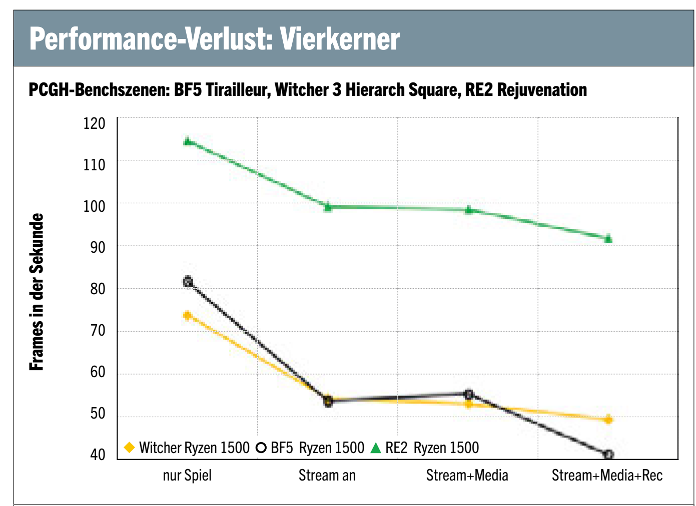
Innerhalb der letzten zehn Jahre haben sich die Zuschauerzahlen und die Content produzierenden Kanäle mehr als verzehnfacht.



System: GTX 1080, 16 GiByte DDR4-RAM; Ryzen 3700X, i9-9900K; Geforce 430.86, Windows 10 x64
Bemerkungen: Medien (Musik, etc) können problemlos während des Streams konsumiert werden, der Einfluss auf das Spiel ist marginal. Live-Streaming selber und die Videoaufzeichnung kosten am meisten.



System: GTX 1080, 16 GiByte DDR4-RAM; Ryzen 2600, i7-8700K; Geforce 430.86, Windows 10 x64
Bemerkungen: Die Belastung in den CPU-intensiven Benchmarkszenen aus Battlefield 5 und dem Witcher macht sich stärker bemerkbar als in der GPU-intensiven Testszene des Resident Evil 2 Remakes.



System: GTX 1080, 16 GiByte DDR4-RAM; Ryzen 1500; Geforce 430.86, Windows 10 x64
Bemerkungen: Durch den Stream wird teilweise mehr als ein Drittel der Spieleleistung reduziert, die zusätzlcihe Video-Aufzeichnung halbiert die Framerate in Battlefield 5 sogar.

le getätigt werden, um Spiel und Stream auf ein gewisses Qualitätsniveau zu heben. Schließlich bereitet ein stotternder Stream ebenso wenig Freude wie ein ruckelndes Game.

VIER KERNE FÜR EIN HALLELUJA

Eigentlich hätte man meinen können, dass sich nach der Einführung von AMDs günstigen Ryzen-Prozessoren der Fokus der Spielerschaft mehr auf vielkernige CPUs verlagert, aber zumindest in unserem Forum kommen Vierkerner noch in 38 Prozent der Spielerechner zum Einsatz. Das ist völlig legitim, schaut man sich Prozessoren wie den i7-7700K an, die sich in Spielen immer noch zu behaupten wissen und sogar einen Platz in unserem CPU-Leistungsindex von 2019 einnehmen. Dennoch stoßen Vierkerner an ihre Grenzen, wenn es um Stream-Performance in Kombination mit Spieleleistung geht. Als Opfer wurde deshalb der Ryzen 1500 erkoren, der einen Grundtakt von 3,5 GHz pro Kern vorweisen kann. Das ist deutlich weniger als beim vorhin erwähnten i7-7700K, der mit 4,2 GHz immer noch ordentlich Leistung aufbringen kann. Beide CPUs verfügen über SMT, können also 8 Threads gleichzeitig verarbeiten.

Die reine Spiele-Performance in The Witcher 3 kann sich mit 74,2 Fps beim Ryzen 1500 durchaus sehen lassen, das Spiel selber stellt also für einen modernen Vierkerner keine Probleme dar. Sobald aber die Übertragung für die Live-Schaltung angeworfen wird, bricht die Framerate auf 54,7 Fps ein – ein Verlust von 26 Prozent Spielleistung, der weh tut. Der initiierte Stream ist aber alles andere als erträglich:

Die Testumgebung: Wie misst man die Güte eines Streams?

Um die Kernkompetenz im Rahmen des Live-Game-Streamings zu testen, wird in unserem System nur der Prozessor gewechselt.

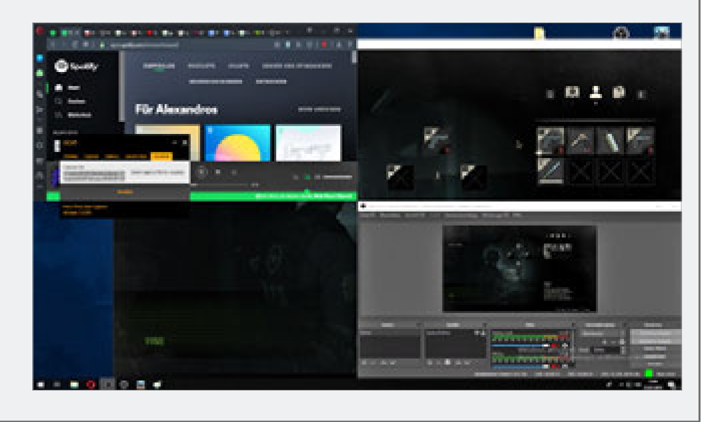
Die anderen bench-relevanten Komponenten bleiben alle gleich, sodass die Ergebnisse untereinander vergleichbar bleiben. Zum Einsatz kommen neben den unterschiedlichen Prozessoren eine GTX 1080 als Pixelschubser und 16 GiByte DDR4-RAM. Bei den Testspielen haben wir uns für Battlefield 5, das Resident Evil 2 Remake von 2019 und The Witcher 3 entschieden. Diese Titel wurden bewusst gewählt, da Spiel- und Leveldesign zu Problemen beim Streaming-Codec und der Komprimierung führen können. So findet man durch das starke Kontrastverhältnis in Resident Evil 2 viele Artefakte in dunklen Bereichen oder die ganze Flora in Battlefield 5 wird auf homogenen Matsch reduziert. Insbesondere Battlefield 5 ist zudem CPU-lastig und daher für diesen Test besonders interessant. Innerhalb der Spiele wurden dann die entsprechenden Benchmarkszenen aus unserem Grafikkarten-Parcours gewählt.

Um einen Vergleichswert zu haben, werden zunächst drei Basiswerte für die Performance gemessen, sodass sich später die Verluste durch den Stream besser ermitteln lassen. Dies sollen typische Streaming-Alltagssituationen darstellen und erfolgen für jedes Spiel

1.) gänzlich ohne Hintergrundrauschen („ohne“),
2.) mit Musik (Webplayer Spotify), Discord, 15 Browsertabs („media“) und
3.) noch um eine Spielaufnahme erweitert („rec“).

Das Aufzeichnen des Spielinhalts erfolgt mit „hoher Qualität“ über den x264-Codec in OBS, ist also mit weiterer Arbeit für die CPU verbunden. Sind diese drei Basiswerte ermittelt, wird die Messung mit laufendem Stream im Hintergund wiederholt. Gestreamt wird dann mit einer Bandbreite von 8.000 Kilobit/s auf die Youtube-Gaming-Plattform, da es hier nicht zu einer Begrenzung der Geschwindigkeit seitens des Anbieters kommt. Als Auflösung wurde nicht 720p/60 Fps für den Stream gewählt, sondern 1080p/60 Fps, um die CPU mit Arbeit zu versorgen und für kommende Live-Stream-Standards vorzusorgen.

Die Güte des Streams ermitteln wir schlussendlich über OBS, das eine detailierte Log-Datei anlegt und uns über die beim Zuschauer angekommenen Frames informiert. Jeder Prozessor erlaubt unterschiedliche Frameraten, weshalb jeder Durchlauf eine andere Zahl an Frames generiert. Wichtig ist für uns deshalb, ob der Stream konstant die angestrebten 60 Fps abliefern kann oder sogar unter den 16,7 ms pro Frame bleibt. OBS ermittelt den Prozentsatz, der darunter und darüber liegt sowie in einem Zwei-Prozent-Fenster um eine Frametime von 16,7 ms.



Stream ist nicht gleich Stream: Warum sich Tweaking lohnt

Damit ihr das Beste aus eurer Hardware holt und einen qualitativ guten Stream abliefert, müsst ihr unbedingt ein bisschen in den Einstellungen herumprobieren. Wichtig sind vor allem Presets, Auflösung und die Framerate, aber auch die Skalierungsoption und die Bitrate (je höher euer Upload, desto besser die Bilder).

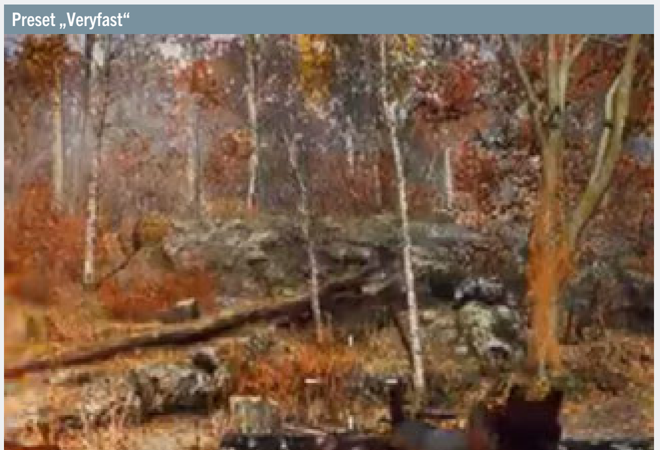
Original-Szene aus Battlefield 5



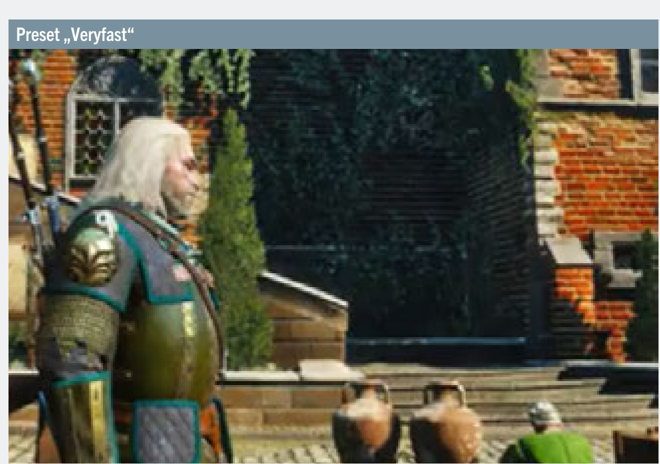
Original-Szene aus The Witcher 3



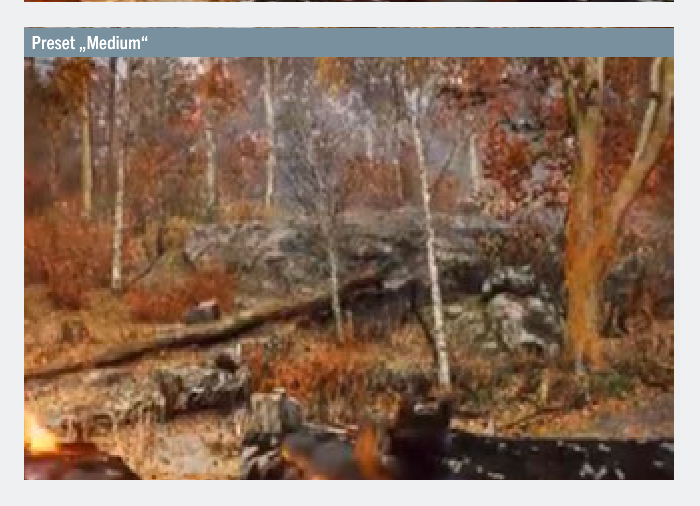
Preset „Veryfast“



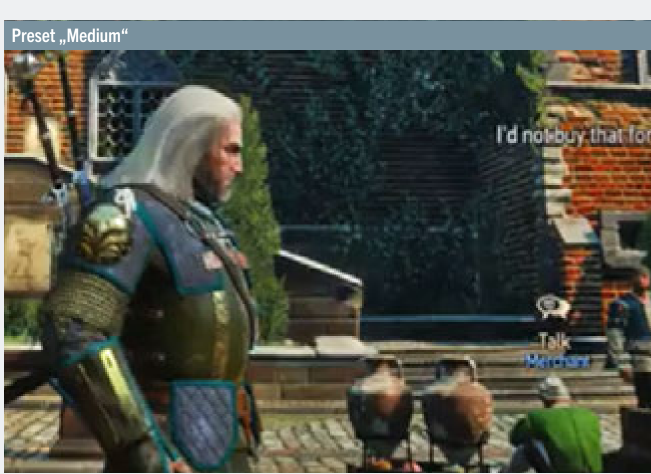
Preset „Veryfast“



Preset „Medium“

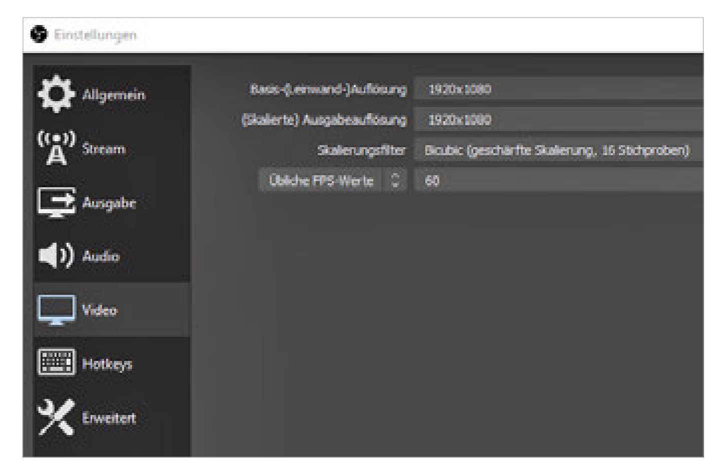


Preset „Medium“

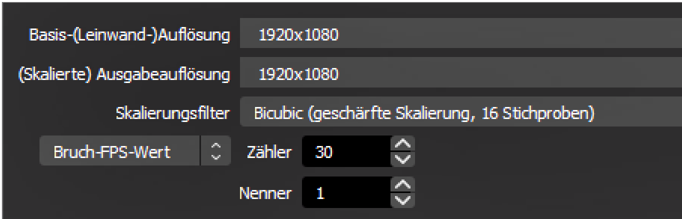


Vor allem Flora mit feinen Strukturen macht Stream-Codecs deutlich zu schaffen. Das Resultat sind oft matschige, verwaschene oder blockige Bildbereiche respektive Artefakte. Verglichen mit dem Originalbild sind beide Stream-Presets qualitativ deutlich schlechter. Erkennbar ist dies an der bereits erwähnten Pflanzenwelt, die Bäume zeigen reduzierte Details und wirken verschmiert, sodass einzelne Äste oder Strukturen sehr schlecht auszumachen sind. Das gestreamte Bild hat deshalb etwas von einem (allerdings eher hässlichen) impressionistischen Werk. Dennoch kann man im Preset „Medium“ mehr Details bei der linken Baumfront erkennen. Der Unterschied ist eher subtil, dennoch wirkt das Bild insgesamt etwas lebendiger und farbintensiver. Außerdem sind weniger „Fettflecken“ im Bild zu sehen, also Bereiche, in denen die Information gänzlich untergegangen ist.

Beim Hexer zeigt sich der Unterschied vielleicht etwas deutlicher. Die Haare sehen im Preset „Veryfast“ nahezu aus wie ein Helm, bei „Medium“ können dagegen noch einzelne Strähnen ausgemacht werden. Auch kann man an den Strukturen im Hintergund erkennen, dass mit dem Preset „Medium“ mehr Details erhalten bleiben: Die Steine an der Treppe sind noch als einzelne Strukturen wahrnehmbar. Auch an der Rüstung von Geralt könnt ihr mehr Details erkennen und das Bild wirkt weniger ausgewaschen als mit dem schnelleren Preset. Die Farben wirken dadurch lebendiger, Schatten dunkler und im besten Fall alles kontrastreicher. Dies bringt auch bei Text (hier nicht gezeigt) Vorteile, mit dem „langsameren“ Preset ist mehr erkennbar. Am stärksten fällt aber die Unschärfe auf, die sich mit einem schellen Preset stärker im Bild festsetzt.



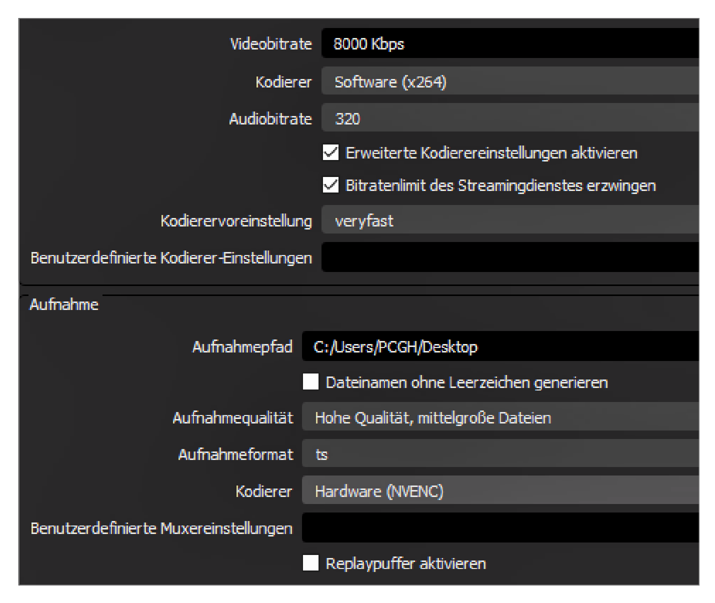
Wichtig ist hier natürlich die Auflösung, welche beim Zuschauer ankommen soll. Bei Twitch könnt ihr nativ nur auf 720p setzen, da es Restriktionen gibt.



Im gleichen Reiter, in dem ihr die Auflösung findet, könnt ihr die Framerate festlegen. OBS bietet euch mehrere Möglichkeiten, am besten ist der Bruch-Fps-Wert.



Finger weg vom Farbformat, wenn ihr nur streamen wollt. Mit anderen Umgebungen wie etwa RGB kann es bei einer Live-Übertragung zu Problemen kommen.



Ganz wichtig: die Videobitrate. Streamt ihr mit geringen Werten, dürft ihr euch nicht über einen qualitativ schlechten Stream wundern.

Heftige Stotterer und Freeze-Frames sind bei 1080p und 60 Fps die Folge, wenn solch ein Vierkerner zum Einsatz kommt. Die zusätzliche Aufzeichnung des Spiels am gleichen Rechner zieht weitere 7 Prozent Leistung ab, sodass schlussendlich Stream und Aufnahme genau ein Drittel des Gesamtleistung verbrauchen. Bei Battlefield 5 fällt der Aufwand für Live-Übertragung samt Videoaufzeichnung sogar noch höher aus: Alleine der Stream kostet über ein Drittel Performance und die zusätzliche Aufnahme halbiert die Ausgangs-Framerate. Da die Benchszene im Resident Evil 2 Remake eher die Grafikkarte als die CPU ins Schwitzen bringt, zeigt sich bei allen getesteten Prozessoren nur ein marginaler Schwund der Framerate. Hier ist schlicht und ergreifend die GPU gefordert, die CPU wird vom Spiel nicht so in dei Mangel genommen und kann sich so vermehrt auf den Stream konzentrieren. Einbrüche wie beim Witcher oder BF5 können deshalb nicht beobachtet werden. Bei allen Spieletiteln hatte der Vierkerner mit dem Preset „veryfast“ und einer Auflösung von 1080p/60Fps deutliche Probleme, einen vernünftigen Stream aufrechtzuerhalten. Dadurch, dass die CPU nicht schnell genug mit dem Encodieren hinterherkam, wurden unglaubliche 42,9 Prozent aller Frames verworfen. Der Stream glich deshalb auf Zuschauerseite eher einer Diashow als einer Sendung. Nur 70,11 Prozent aller Frames befanden sich in einem 2-Prozent-Fenster um die magischen 16,7 ms Frametime (umgerechnet entspricht das 60 Fps) – für einen guten Stream sollten hier Werte über 95 Prozent vorliegen. Völlig daneben lagen sogar 14,9 Prozent aller Frames, die über den voreingestellten 16,7 ms lagen. In Kombination mit dem Encoding-Lag ist Streamen in den Einstellungen nicht möglich.

TWEAKEN SCHAFFT ABHILFE

Zugegeben, die 1080p/60 Fps sind zumindest für Twitch.tv untypisch, sofern ihr nicht im Partnerprogramm seid. Auf der Youtube-Gaming-Plattform trifft man diese Konstellation dagegen häufiger an. Mit den getesteten Spielen gab es mit den Octa-Cores keinerlei Probleme im Spiel oder beim Stream. Wenn euer Prozessor aber weniger als 8 Kerne aufweist, solltet ihr im Vorfeld durch einem Teststream ermitteln, was mit eurer Konfiguration überhaupt möglich ist. Die Sechskerner können bei 1080p/60Fps/veryfast durchaus schon Probleme bekommen, sodass der Stream regelmäßige Stocker aufweist. Um dies zu umgehen, ohne dabei großartig auf Auflösung oder Renderqualität verzichten zu müssen, könnt ihr die Framerate herabsetzen. OBS bietet euch die Möglichkeit, selber eine fixe Bildwiederholfrequenz einzustellen. Natürlich sind 60 Fps erstrebenswert, aber ein Wert bei 45 oder 50 Fps bietet euch einen Kompromiss. Im Falle des Sechskerners konnten so die Ruckler und Freezes im Stream unterbunden werden.

Beim Vierkerner hat das Verändern der Framerate nur wenig gebracht, sodass etwas mehr getrickst werden musste. Die Bildwiederholrate wurde auf 30 Fps herabgesetzt und zusätzlich wurde die Ausgabeauflösung auf 720p verringert. Damit haben wir wieder CPU-Ressourcen freigeschaufelt, sodass auch mit dem Preset „veryfast“ ein anständiger Stream zustandekam. Wer nicht unbedingt auf die Framerate verzichten möchte, kann auch ein schnelleres Preset wählen. Solltet ihr „superfast“ wählen, leiden zwar die visuellen Details häufiger unter Kompressionsartefakten, ihr müsst aber nicht respektive kaum Framerate einsparen. Hier zählt tatsächlich euer Gusto und ob es sinnvoll ist, in einem schnellen Spiel auf Details zu setzen, wenn man durch die Bewegungsunschärfe ohnehin alles verschwommen sieht. Ihr könnt zusätzlich noch die Prozessorpriorität im Reiter „Erweitert“ erhöhen, sodass die CPU die Verarbeitung des Streams bevorzugt.

Vom Farbformat sollte man unbedingt die Finger lassen. NV12 ist für einen Stream die beste Wahl, die anderen Formate wie beispielsweise RGB sind erst bei Videoaufzeichnungen von Interesse. Wenn ihr die Ausgabeauflösung skaliert, solltet ihr mit dem Bicubic-Algorithmus arbeiten, denn vor allem mit der bilinearen Verrechnungsart sieht das gestreamte Bild sehr unscharf und teilweise recht pixelig aus. Wenn ihr gleichzeitig noch Videomaterial erzeugt, eure CPU aber partout nicht dafür ausgelegt ist, einen Stream und eine Aufnahme halbwegs ordentlich zu bewerkstelligen, zeichnet ihr am besten mit der Grafikkarte auf. Hierdurch kann zwar die Framerate gedrückt werden und die Bildqualität im Vergleich zum CPU-Capture leiden, es ist aber unwahrscheinlich, dass der Stream durch Ruckeln oder Freezes so in Mitleidenschaft gezogen wird, wie bei einer zu schwachen CPU und dem x264-Codec. ❑

FAZIT

The more the merrier

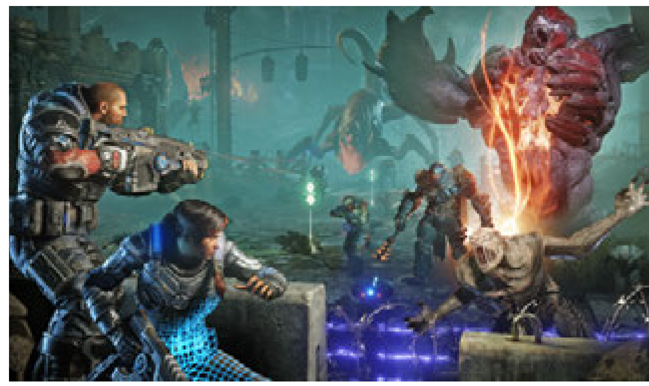
Wer mit einem System streamen und aufzeichnen will, muss auf Kerne setzen. Sechs Kerne bilden hier das Minimum, besser wäre aber ein Octa-Core. Mit einem Vierkerner lässt sich dagegen nur ein ordentlicher Stream etablieren, wenn ihr OBS vorher auf die Hardware angepasst habt und qualitative Abstriche macht.



Im nächsten Heft

❑ Test

Gears 5



Die Alien-Heuschrecken sind wieder da – und wir treten ihnen wieder in den Hintern. Hoffentlich mit reichlich Spaß an der Sache.

❑ Test

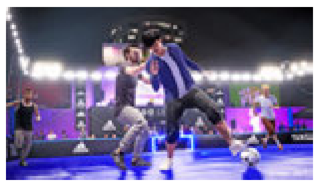
Borderlands 3



Die Grenzlande haben wieder geöffnet! Und wir sind mittendrin, um uns mit zig Knarren erneut durch Psychos und Aliens zu ballern.

❑ Test

FIFA 20 | Es wird knapp, aber mit viel Glück reicht es in der nächsten Ausgabe schon für den Test.



❑ Test

eFootball PES 2002 | Rund zwei Wochen vor FIFA startet PES den Angriff auf den Genre-Thron.



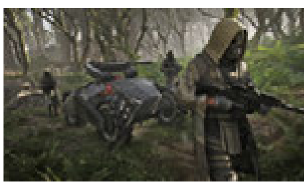
❑ Test

Control | Direkt nach der Gamescom folgt der nächste Wahnsinn – in Remedys neuem Shooter.



❑ Vorschau

Ghost Recon: Breakpoint | Erneut dürfen wir in einer offenen Welt Terroristen jagen – neue Infos.



PC Games 10/19 erscheint am 25. September!

Vorab-Infos ab 21. September auf www.pcgames.de!



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Marcel Naeem-Chema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Jan Dangschat, Marius Heise, Daniel Link, André Linken, Luca Narayan, David Ney, Maximilian Paffrath, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Karsten Scholz
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © 2K Games

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

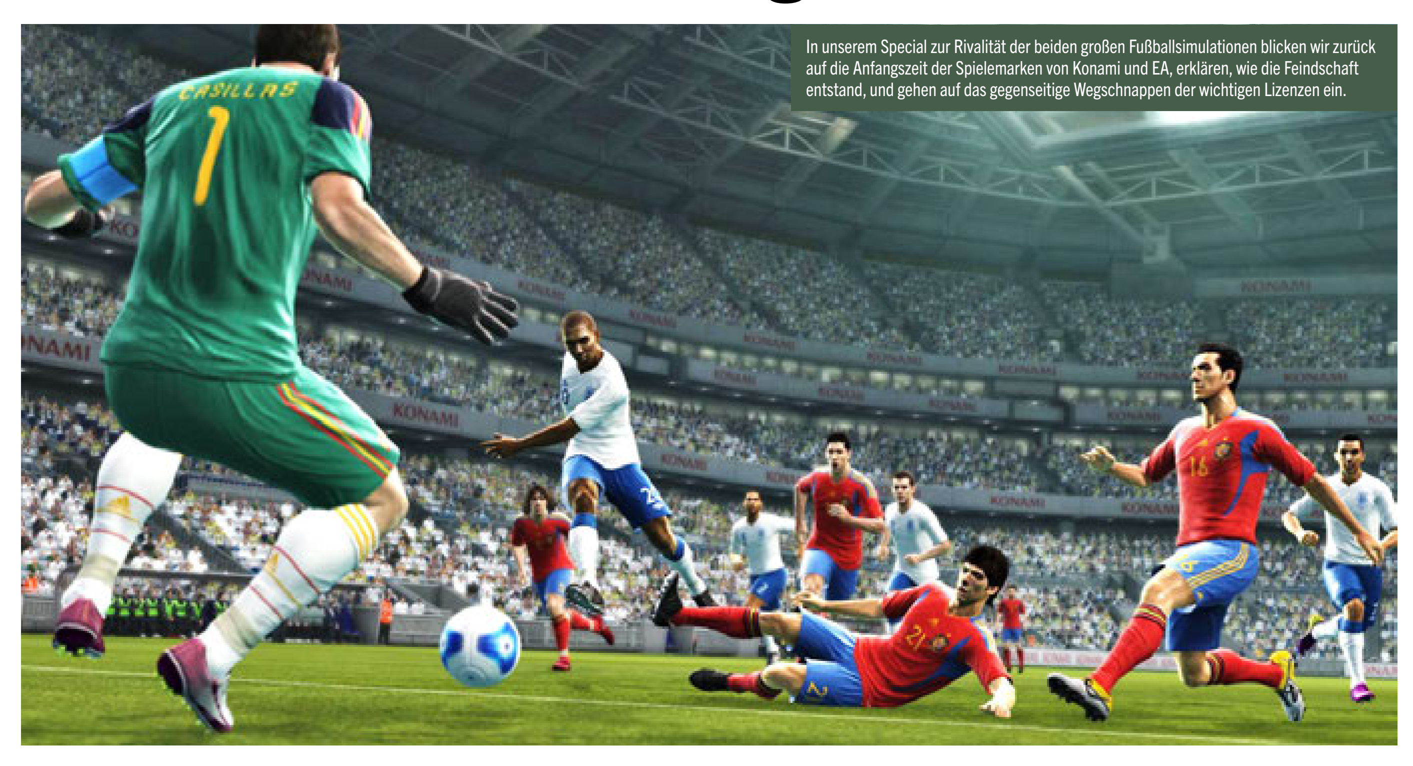
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

SPECIAL Seite 116

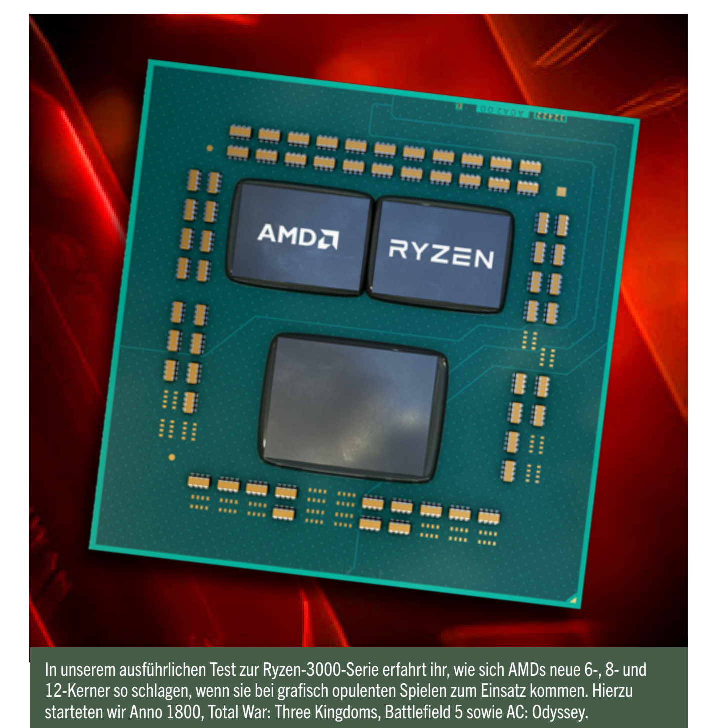
FIFA vs. PES: **Eine ewige Feindschaft**

In unserem Special zur Rivalität der beiden großen Fußballsimulationen blicken wir zurück auf die Anfangszeit der Spielemarken von Konami und EA, erklären, wie die Feindschaft entstand, und gehen auf das gegenseitige Wegschnappen der wichtigen Lizenzen ein.



TEST Seite 120

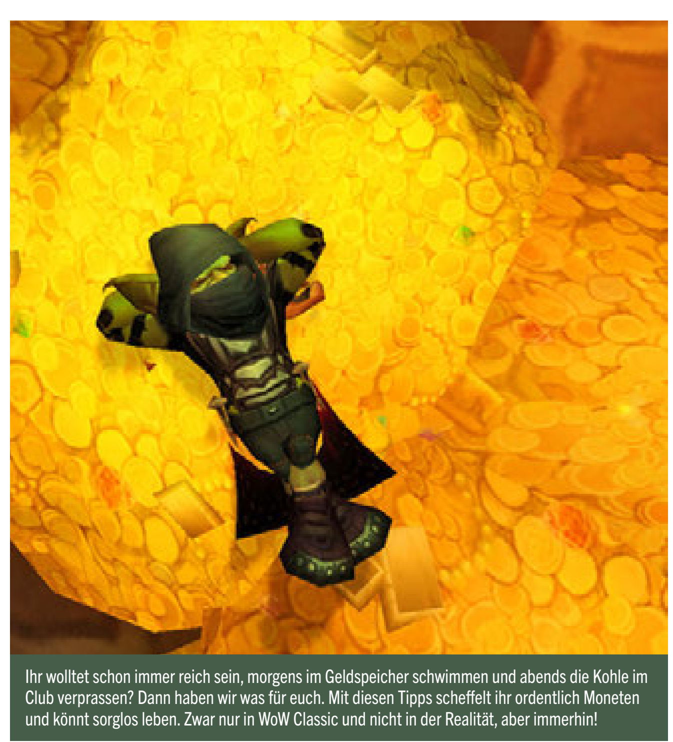
Ryzen 3000



In unserem ausführlichen Test zur Ryzen-3000-Serie erfahrt ihr, wie sich AMDs neue 6-, 8- und 12-Kerner so schlagen, wenn sie bei grafisch opulenten Spielen zum Einsatz kommen. Hierzu starteten wir Anno 1800, Total War: Three Kingdoms, Battlefield 5 sowie AC: Odyssey.

TIPPS & TRICKS Seite 128

WoW Classic: **So macht ihr Gold**



Ihr wolltet schon immer reich sein, morgens im Geldspeicher schwimmen und abends die Kohle im Club verprassen? Dann haben wir was für euch. Mit diesen Tipps scheffelt ihr ordentlich Moneten und könnt sorglos leben. Zwar nur in WoW Classic und nicht in der Realität, aber immerhin!



FIFA vs. PES

Das ewige Duell

Führungswechsel, Lizenzen und der Kampf um die besten Verkaufszahlen: EA Sports' FIFA und Konamis Pro Evolution Soccer kicken seit 18 Jahren um die Tabellenspitze. Wir werfen einen Blick zurück auf die legendäre Rivalität der Fußballsimulationen.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Es war der Sensationstransfer der Sommerpause: Nach drei Jahren Zusammenarbeit mit EA Sports und deren FIFA-Serie wechselt der FC Bayern München zum großen Rivalen Pro Evolution Soccer (kurz: PES). Für eFootball PES 2020 integriert Entwickler und Publisher Konami die Stars des deutschen Rekordmeisters mithilfe aufwendiger 3D-Ganzkörper-Scans. Die Allianz Arena in München gibt es in diesem Jahr ebenfalls exklusiv nur im neuen PES. Auch andere Vereine wie etwa Manchester United oder Juventus Turin kündigten sich zuletzt als PES-Partnerclubs an.

Und was so manchen FIFA-Fan besonders fuchsen dürfte: Der Teamname „Juventus Turin" gehört zunächst ebenfalls exklusiv der Konkurrenz; die Akteure der „alten Dame" um Superstar Cristiano Ronaldo laufen in FIFA 20 zukünftig für Piemonte Calcio auf. Derartige Lizenzproblemchen waren in der Vergangenheit oft Pro Evolution Soccer vorbehalten – und so befeuern die Ankündigungen erneut den Konkurrenzkampf zwischen FIFA und PES.

Denn seit 2001 tobt zwischen den beiden Serien ein Derby, das erbitterter ist als die Rivalität zwischen Borussia Dortmund und dem FC Schalke 04. Schließlich geht es um mehr als nur ein Spiel, es geht um zwei vollkommen unterschiedliche Interpretationen von Fußball. PES und FIFA – das ist wie Feuer und Wasser: Sie gehören irgendwie zusammen und doch gibt es einen Wettstreit wie bei nur wenigen anderen Videospielserien. Aber woher rührt das Kopf-an-Kopf-Rennen überhaupt?

Am Anfang war der Ball

Die Geschichte beider Spiele reicht zurück in die 90er-Jahre. Damals gab es mehrere gute Fußballspiele, wobei Microprose Soccer, Kick Off und Sensible Soccer stets zu unseren Favoriten gehörten. Doch als 1993 FIFA International Soccer erschien, veränderte das alles. Im Gegensatz zur 16-Bit-Konkurrenz präsentierte Entwickler EA Sports das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive und zeigte dadurch viel mehr vom Spielfeld. Für damalige Zeiten anspruchsvolle Animationen und Details wie der Münzwurf vor dem Spiel sorgten für bislang nicht gekannte Atmosphäre. Allerdings besaßen die 48 integrierten Nationalmannschaften von FIFA International Soccer keinerlei Originaldaten. Erst mit dem ein Jahr später veröffentlichten FIFA 95 führte EA Sports Lizenzen für die deutsche Bundesliga, die italienische Serie A oder die britische Premier League ein. Im Spiel



Pro Evolution Soccer erschien Ende 2001 für die PS2 und Anfang 2002 für die erste Playstation-Generation. Das Spiel überzeugte seinerzeit Fans und Kritiker mit seinem taktischen Ansatz und dem vergleichsweise hohen Anspruch. (Quelle: Moby Games)

FIFA International Soccer von 1993 besaß zwar die FIFA-Lizenz, verzichtete aber dennoch auf Originalspielernamen. Durch die isometrische Ansicht hob es sich von Titeln wie Kick Off oder Sensible Soccer ab. (Quelle: Moby Games)



In Pro Evolution Soccer 4 setzte Konami auf gleich drei Cover-Stars: Schiedsrichter Pierluigi Collina, Star-Stürmer Francesco Totti und den noch im Jahr zuvor bei EA Sports unter Vertrag stehenden Thierry Henry. (Quelle: Moby Games)

FIFA 96 bot als erstes Spiel der Serie in Echtzeit dargestellte 3D-Grafik – allerdings nur in den Versionen für Sega Saturn, Playstation und PC. EA Sports taufte diese Technologie „Virtual Stadium“. (Quelle: Moby Games)

tauchten also echte Teamnamen auf, die Spieler jedoch erhielten weiterhin (teils wiederkehrende) Fantasienamen.

Im gleichen Zeitraum veröffentlichte Konami auch den ersten Teil von International Superstar Soccer (ISS) für das Super Nintendo, welcher letztlich auch die Grundlage für die 2001 gestartete Schwesterserie Pro Evolution Soccer bilden sollte. Schon damals wurden die Unterschiede deutlich: FIFA spielte sich flott und actionreich, während ISS mit bescheidenen Mittel versuchte, so etwas wie echten Fußball zu imitieren. Dieser Trend setzte sich in den Folgejahren fort. Erst das 1995 veröffentlichte FIFA 96 prägte das Genre nachhaltig: Auf Sega Saturn, Playstation und MS-DOS-PC verfügte es über in Echtzeit berechnete 3D-Grafik und komplett lizenzierte Vereine und Nationalmannschaften, darunter die Bundesliga mit Bayern München.

Konami wiederum setzte in den kommenden ISS-Teilen auf eine Verfeinerung des Gameplays und brachte mit International Superstar Soccer 64 3D-Technik ins Spiel. Beide Spielereihen blieben Vorreiter und überstanden auch die durch den plötzlichen 3D-Boom entstandene Schwemme neuer Fußballspiele durch mäßig gelungene Titel wie Actua Soccer, Lothar Matthäus Super Soccer oder Adidas Power Soccer. So richtig spannend wurde es aber schließlich mit der nächsten Konsolengeneration und dem Debüt von Pro Evolution Soccer.

Führungswechsel

Während FIFA und ISS friedlich koexistierten, entwickelte sich mit dem Erscheinen von Pro Evolution Soccer (oder auch World Soccer: Winning Eleven 5, wie es in Japan und Nordamerika hieß) auf der Playstation 2 im Jahr 2001 sofort ein wilder Konkurrenzkampf. Obwohl FIFA damals in puncto Präsentation und Lizenzen weiterhin die Nase vorn hatte, überzeugte PES vor allem auf dem Platz.

Konami erschuf, basierend auf den Erfahrungen mit International Superstar Soccer, die bis dato anspruchsvollste Fußballsimulation. Die neuen technischen Möglichkeiten erlaubten eine klarere Darstellung des Spielablaufs. Plötzlich ging es weit weniger darum, möglichst schnell auf das Geschehen zu reagieren. Stattdessen mussten Fußball-Fans plötzlich das Spiel lesen, Laufwege der eigenen Akteure erkennen und sie entsprechend einsetzen. Die über Jahre in nahezu allen Sportspielen höchst effektiven Dribblings büßten spürbar an Bedeutung ein. Kurzum: Die Playstation-2-Ära gehörte Pro Evolution Soccer. Die ersten fünf Serienableger für die PS2 waren Pflichttitel, für die das allererste PES die Basis legte. Pro Evolution Soccer 1 und 2 gehören bis heute mit Werten jenseits der 90 Prozentpunkte zu den am höchsten bewerteten Sportspielen aller Zeiten auf dem Bewertungsportal Metacritic.

Allerdings blieb da noch die bereits angesprochene Lizenzproblematik, so mussten wir uns etwa in PES 3 mit Fantasienamen zufriedengeben. Für die deutsche Nationalmannschaft liefen hier Kfore, Balotz und Kalm anstatt Klose, Ballack und Kahn auf. Konami verzichtete für den dritten Teil gar auf einen klassischen Cover-Star und engagierte stattdessen den bekannten italienischen Schiedsrichter Pierluigi Collina. Aus heutiger Sicht war diese Wahl schon fast arrogant. Erst bei Pro Evolution Soccer 4 setzte Konami dann wieder auf bekannte Stars und druckte unter anderem Thierry Henry auf die Verpackung. Spannendes Detail: Der französische Nationalstürmer prangte noch 2003 auf dem Cover von FIFA 2004, sprach sich nun aber mit voller Begeisterung für Pro Evolution Soccer als das bessere Fußballspiel aus.

EA Sports' FIFA legte zwar hinsichtlich Präsentation und Lizenzen weiter zu, schwächelte jedoch beim Geschehen auf dem Platz. Neue Funktionen wie die sogenannte Freestyle Control aus FIFA 2003 oder die „Off the Ball“-Kontrollen aus FIFA 2004 sollten das Spiel erleichtern und mehr Optionen bieten, verkomplizierten es aber eher. Die Steuerung wirkte überladen. Während sich PES auf das Wesentliche – nämlich den Fußball – konzentrierte, suchte FIFA nach der eigenen Identität. Und so strich EA Sports immer wieder populäre Funktionen wie beispielsweise den Retro-Modus aus FIFA 2006 oder die inzwischen in PES 2020 auftauchenden absichtlichen Fouls aus FIFA 2001. Auch „Off the Ball“ überstand lediglich zwei Jahre, mit FIFA 2006 gehörte die Funktion wieder der Vergangenheit an.

Neue Konsole, neues Glück

Die PES-Reihe war zu PS2-Zeiten das Maß aller Dinge. Nicht unbedingt, was die Verkäufe anbelangte, aber zumindest in Sachen Popularität und Ansehen. Speziell PES 6 ist nach Meinung vieler Fans eines der besten Fußballspiele aller Zeiten.

Doch mit dem Start der nächsten Konsolengeneration in den



Die Xbox-360-Version von FIFA 07 bekam eine neue Grafik-Engine spendiert – im Gegensatz zu den Fassungen für PC oder PS2. Spielerisch und optisch war diese Version somit allen anderen Ablegern deutlich überlegen. (Quelle: Moby Games)



Das im November 2000 veröffentlichte FIFA 2001 fiel vor allem durch optische Veränderungen auf. So verfolgten nun Linienrichter, animierte Zuschauer oder Trainer das Geschehen auf dem Platz. (Quelle: Moby Games)



In FIFA 99 mussten Fans auf den aus dem Vorgänger bekannten und beliebten Hallenmodus verzichten. Dafür erhielten die Kicker nun rudimentäre Gesichtsanimationen und unterschiedliche Körpergrößen. (Quelle: Moby Games)

Mit Pro Evolution Soccer 2008 begann der vorläufige Abstieg von Konamis Vorzeigekick. Der Umstieg auf die nächste Konsolengeneration und die damit verbundenen Technik- und Gameplay-Veränderungen sorgten für reichlich Kritik. (Quelle: Moby Games)

Pro Evolution Soccer 2012 baute spielerisch stark auf dem Vorgänger auf und verfeinerte etwa das Mitspielerverhalten. Es enthielt zudem die Lizenzen der Champions League, der Europa League und des UEFA Super Cups. (Quelle: Moby Games)

Jahren 2005 und 2006 wechselte das Momentum. Die Präsentation erlangte zunehmend mehr Bedeutung – und damit wurden auch die Lizenzen immer wieder wichtiger. EA Sports besaß weiterhin die Rechte an einem Großteil der bekanntesten internationalen Ligen und Verbände. Ein großer Vorteil für FIFA-Publisher Electronic Arts.

Die stärkere Hardware resultierte in dem Anspruch, nicht nur das Spiel, sondern auch dessen Akteure möglichst detailgetreu abzubilden. EA Sports lernte dazu und passte Gameplay-Faktoren wie etwa die Ballphysik stärker an Pro Evolution Soccer an. Die verbesserte Präsentation unterstrich man mit dem in FIFA 08 debütierenden und an PES angelehnten Be-a-Pro-Modus. Hinzu kamen kontrollierbare Jubelsequenzen oder auch der überaus populäre, wenn auch inzwischen umstrittene Ultimate-Team-Modus in FIFA 09.

Mit jedem Jahr verlor Pro Evolution Soccer mehr an Boden. Während FIFA bei Kritikern und Käufern zunehmend an Popularität gewann, strauchelte Konami beim Spagat zwischen alter und neuer Konsolengeneration. Zwar war PES weiterhin das bessere Fußballspiel, aber FIFA bot doch lange Zeit den unterhaltsameren und vor allem zeitgemäßer aufbereiteten Kick. Optionen wie beispielsweise die Meisterliga stagnierten in PES und fühlten sich längst nicht so zugänglich an wie etwa der Karrieremodus bei der FIFA-Konkurrenz.

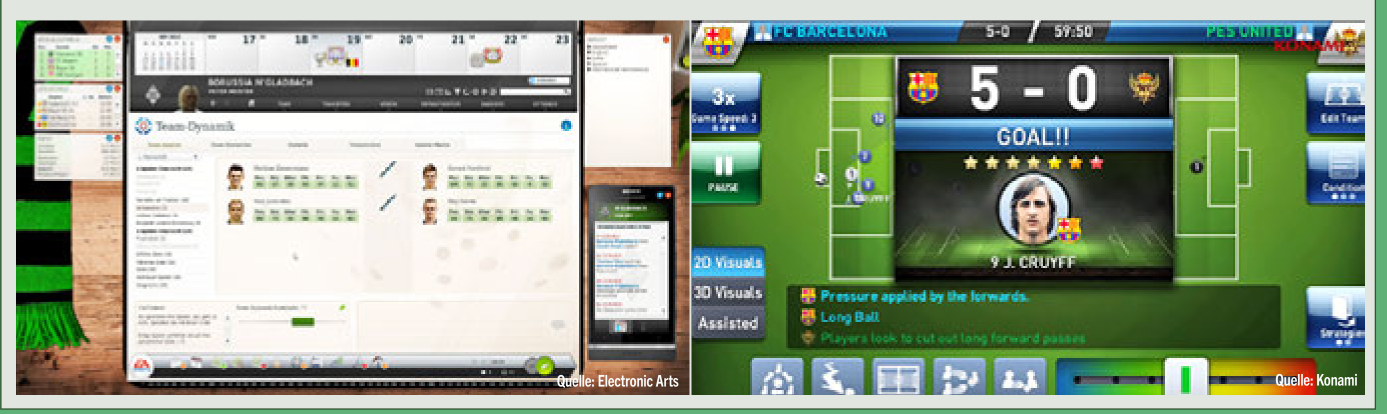
Pro Evolution Soccer verlor den Anschluss. War PES auf der Playstation 2 noch übermächtig, bröckelte diese Dominanz mit jedem neuen FIFA-Teil, ehe EA Sports schließlich den Markt kontrollierte. Das spiegelte sich auch in den Cover-Stars wider: 2012 wechselte Lionel Messi von Konami zu EA Sports und war auf der Verpackung von FIFA 12 zu sehen. Die Kanadier bekamen also ihre Revanche für den Henry-Wechsel einige Jahre zuvor.

FIFA UND PES ALS MANAGERSPIELE

Tatsächlich wagten sich sowohl Electronic Arts als auch Konami an die Entwicklung und Vermarktung eigener Fußball-Manager auf Basis ihrer bewährten Marken.

Electronic Arts legte in diesem Fall vor: Zwischen 2002 und 2013 erschienen unter der Flagge Fussball Manager die vom deutschen Studio Bright Future entwickelten Wirtschaftssimulationen. Um Verwechslungen mit dem britischen Football Manager zu vermeiden, benannte EA Sports die Serie in anderen Ländern aber um. Die Serie kam seit 2006 etwa in England und Italien als FIFA Manager auf den Markt. Dieser Name wurde auch in den Folgejahren in anderen Nationen wie Spanien, Frankreich oder der Schweiz verwendet. Trotz anfänglicher Erfolge nahm die Serie ein eher trauriges Ende. Fussball Manager 13 machte vor allem durch seine Fehlerdichte auf sich aufmerksam, der am 24. Oktober 2013 veröffentlichte Nachfolger kam lediglich als Legacy Edition und war nicht mehr als ein Lizenz-Update zum Vollpreis. Electronic Arts stellte die unter Anstoss-Entwickler Gerald Köhler geführte Reihe daraufhin ein.

2015 schloss Konami die Lücke mit dem Mobile-Spiel PES Club Manager. Seitdem erweitert der Entwickler das Spiel stetig um neue Funktionen wie etwa zusätzliche lizenzierte Vereine, Audiokommentar oder dem 2018 veröffentlichten großen Update 2.0, welches den neuen Spielmodus All-Star Series sowie ein Update der 3D-Engine beinhaltete. Der PES Club Manager erweist sich als durchaus gefälliger Mobile-Manager und überrascht mit solider Spieltiefe.



Quelle: Electronic Arts

Quelle: Konami

Mit eFootball PES 2020 geht die Konami-Serie verstärkt in Richtung eSport und investiert dafür kräftig in die Präsentation und attraktive Partnerclubs.

Comeback mit neuer Engine

Die jahrelange Dominanz durch FIFA sorgte für eine klare Vorherrschaft: EA Sports hatte Konami geschlagen und verdiente sich speziell mit umsatzstarken Online-Optionen wie Ultimate Team eine goldene Nase. Trotzdem wagte Konami noch einmal den Angriff: In Pro Evolution Soccer 2014 folgte der längst überfällige Wechsel auf eine neue Grafiktechnologie. Ab diesem Zeitpunkt nutzte PES die aus Metal Gear Solid 4 bekannte Fox Engine. Und auch wenn der Fortschritt nur langsam spürbar war, so zeigten sich Verbesserungen bei der Spieler- und Ballphysik. Darüber hinaus erweiterten die Japaner die in PES 2013 eingeführte Player ID, die den virtuellen Stars mehr Persönlichkeit auf dem Platz verlieh. Für die PC-Version entwickelte sich mit den Jahren zudem eine aktive Community, die die Lizenzdaten in Eigenregie auf den neusten Stand brachten.

EA Sports wiederum spielte mit FIFA den Stiefel souverän runter und kontrollierte den Markt. FIFA 2014 sorgte indes für einen kleinen Aufreger, da die neue Ignite Engine lediglich auf Playstation 4 und Xbox One, nicht aber in der PC-Version zum Einsatz kam. Mit FIFA 16 traten erstmals Frauennationalmannschaften auf, FIFA 17 präsentierte mit „The Journey“ einen mehrteiligen Story-Modus. Und bei der Präsentation setzte sich FIFA dank Umstieg auf die leistungsstarke Frostbite-Engine einmal mehr von PES ab. EA Sports erweiterte das inzwischen bewährte FIFA-Konzept somit Jahr für Jahr. Auch wenn sich die Verbesserungen auf dem Platz in Grenzen hielten, so erreichte FIFA mit der Inszenierung und dem hohen Wiedererkennungswert die breite Masse. Der Begriff „FIFA“ steht inzwischen als Synonym für Fußballspiele. Das zeigt sich auch in den Verkaufszahlen: In Großbritannien etwa kamen in der ersten Verkaufswoche auf 40 verkaufte Versionen von FIFA 17 lediglich eine von PES 2017. Dieser Trend setzte sich auch in den Folgejahren fort. Zum Verkaufsstart von FIFA 19 und PES 2019 verkaufte sich FIFA etwa 18 Mal so gut wie der Konkurrent.

Der Wettstreit geht immer weiter – und das ist gut so

Konami präsentiert sich inzwischen als Alternative für Puristen – trotz stetig wachsender Partnerclubs. Am Ball bleibt Konami dem Lizenzmogul FIFA überlegen, jedoch spielt dieser seine Marktdominanz durch eine stetige Erweiterung der Möglichkeiten gekonnt aus. Selbst die schlechte Presse aufgrund des umstrittenen Ultimate-Team-Modus schadet dem Produkt bislang nicht.

FIFA hat das Duell der Fußballspiele (vorerst) für sich entschieden und dürfte auch weiterhin an der Spitze bleiben. Pro Evolution Soccer bleibt somit der Außenseiter. Doch auch die haben ja im Fußball bekanntermaßen immer eine Chance. Wir als Spieler dürfen froh sein, dass es einen derartigen Konkurrenten gibt. Denn wenn die Vergangenheit eines gezeigt hat, dann, dass Konkurrenz das Geschäft belebt und bessere Spiele hervorbringt. ❑



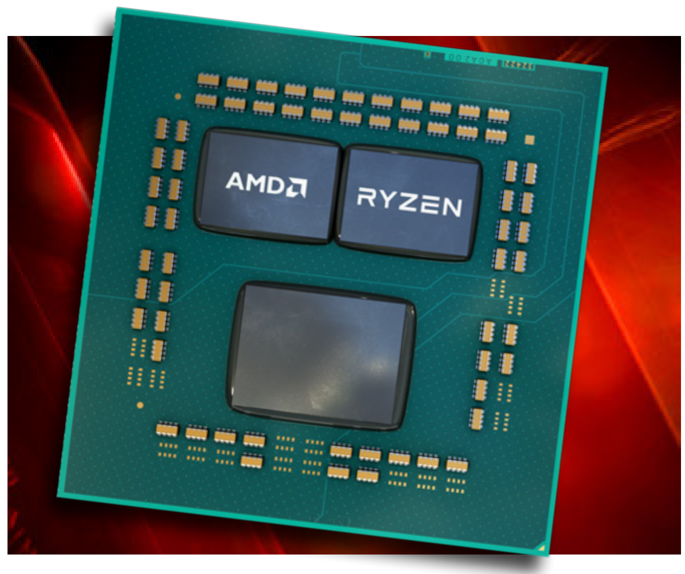
Der walisische Stürmer Gareth Bale von Real Madrid freut sich in FIFA 18 mit seinen Fans. Individuelle und vom Spieler kontrollierbare Jubelszenen tauchten erstmals in FIFA 09 auf.

FIFA 20 erscheint am 20. September 2019 und führt behutsame Verbesserungen wie etwa Seitwärtsdribblings und neue Standards ein. Größte Innovation ist der an FIFA Street angelehnte Volta-Modus.

Ryze(n) ins Wunderland

12 Kerne im Mainstream, PCI-E 4.0, schneller L3-Cache und 7-nm-Fertigung – Zen 2 ist da, die neue Leistungsspitze aus dem Hause AMD.

Von: David Ney



Als bei AMD 2012 die Planungen für Zen begannen und 2017 die erste Zen-CPU in Form des Ryzen 7 erschien, hatte wohl niemand damit gerechnet, welchen Einfluss das auf den CPU-Markt haben würde. Mit Ryzen ist AMD wieder konkurrenzfähig geworden, Intel wurde wachgerüttelt und der Kampf um die Leistungskrone (wieder) eröffnet. Schön! Passend zum Sommer 2019 stellen die Kalifornier nicht nur eine neue GPU-Architektur in Form von RDNA alias Navi vor, sondern bringen mit Zen 2 ab September 2019 sogar 16 CPU-Kerne in den Desktop-Markt.

Sämtliche CPUs der neuen Ryzen-3000-Serie werden bei TSMC in 7 nm gefertigt, haben einen offenen Multiplikator und sind verlötet. Einzig die beiden APUs, Ryzen 5 3400G sowie Ryzen 3 3200G, können diese Vorteile nicht für sich beanspruchen und stellen nur leicht übertaktete 2400G- sowie 2200G-Modelle dar. Während man bisher zwischen Modellen mit und ohne X-Suffix unterschieden hat, kommt aktuell bei Zen 2 einzig der Ryzen 5 3600 CPU ohne „X" aus, der sich vom baugleichen 3600X mit 200 MHz allerdings nur minimal unterscheidet. Letzterer „darf" unter Last allerdings 95 statt 65 Watt verbrauchen. Inwiefern sich das auf das Alltagsverhalten auswirkt und ob sich dadurch eine spürbare Mehrleistung äußert, lest ihr auf den kommenden Seiten. Ob zukünftig noch weitere Modelle ohne „X" geplant sind, können wir zum Erstellungszeitpunkt dieses Artikels nicht sagen, da uns keine Informationen vorliegen.

Als Vorschau auf unseren neuen CPU-Testparcours schicken wir AMDs neue 6-, 8- sowie 12-Kerner durch vier aktuelle Spiele, nämlich Anno 1800, Battlefield 5, Total War: Three Kingdoms und Assassin's Creed: Odyssey, garniert mit Frametimes. Die Frametimes sind wie immer Gold wert, zeigen sie doch die gefühlte Spielbarkeit sowie die Geschmeidigkeit auf und nicht nur die Fps-Leistung der CPU: Je glatter und niedriger die Frametimes ausfallen, desto sauberer das Spielerlebnis.

NEUE FEATURES/ÜBERSICHT

Mit an Bo(a)rd ist vor allem eines: PCI-Express 4.0, das gegenüber 3.0 erneut die Bandbreite verdoppelt und damit vielfältige Möglichkeiten zur Erweiterung der eigenen Peripherie bietet. Die CPUs führen dabei 24 PCIe-Lanes aus, 16 davon für die Grafikkarte, vier für Datenträger und weitere vier für die Anbindung des X570-Chips. Zu den weiteren interessanten Neuerungen aus Spielersicht gehört der von AMD so getaufte Game-Cache. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als der L3-Cache. Dieser wurde allerdings gehörig aufgerüstet: Ryzen 9 3900X sowie 3950X verfügen jeweils über 64 MiByte, während die Sechs- sowie Achtkerner 32 MiByte aufweisen. Dazu gesellen sich zwölf USB-3.1-Anschlüsse, die alle mit 10 GBit/s versorgt sind.

FÜR JEDEN ETWAS DABEI

AMD möchte in jedem Preisbereich breit aufgestellt sein. Bereits für knapp über 200 Euro erhält man einen Sechskerner plus SMT, der eine überraschend hohe Leistung liefert. Reine Quadcores, wie zuvor die Ryzen-3- und einige der Ryzen-5-Modelle, gibt es ab der 3000-Serie nicht mehr. Ab ca. 350 Euro kann man sich mit dem Ryzen 7 3700X bereits einen Achtkerner gönnen. Wer neben dem Spielen noch streamt oder anderweitig prozessorlastige Dinge macht, wird ab etwa 530 Euro mit einem Zwölfkerner belohnt. Vergleicht man diesen Preis mit der Konkurrenz – in Form des achtkernigen Intel Core i9-9900K, erscheint AMDs zwölfkerniger Ryzen 9 3900X fast wie ein Schnäppchen. Wer absolut keine Kompromisse in Sachen CPU-Leistung eingehen möchte, muss sich allerdings noch bis September gedulden. Denn dann erscheint mit dem Ryzen 9 3950X ein waschechter 16-Kerner für den Desktop, der mit rund 850 Euro allerdings kostspieliger ausfallen wird.

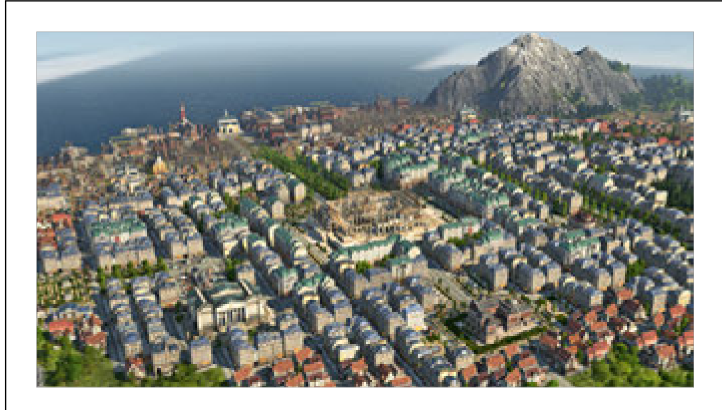
Nun laden wir zu unseren vier frischen Benchmarks ein, wie schlägt sich AMDs Ryzen 3000? ❑

Zen-2-Modelle für den Desktop

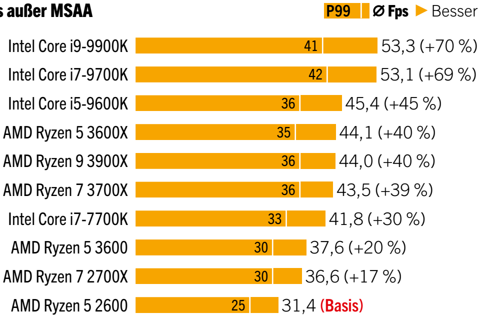
Modell	Codename	Sockel	Kerne/ Threads	Basis-Takt	Maximaler Turbo-Takt*	Thermal Design Power	Precision-Boost/ Precision-Boost Overdrive	L1-Daten-/ Befehls-Cache pro Kern	L2-Cache pro Kern	L3-Cache gesamt	Maximaler DDR4-Takt (Näheres siehe Fließtext)	Integrierte Grafikeinheit (IGP)	Preis: Stand 11.07.2019
Ryzen 9 3950X	Matisse	AM4	16c/32t	3,5 GHz	4,7 GHz	105 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	8 MiByte	64 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	Voraussichtlich 799 €
Ryzen 9 3900X	Matisse	AM4	12c/24t	3,8 GHz	4,6 GHz	105 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	6 MiByte	64 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	529 €
Ryzen 7 3800X	Matisse	AM4	8c/16t	3,9 GHz	4,5 GHz	105 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	4 MiByte	32 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	429 €
Ryzen 7 3700X	Matisse	AM4	8c/16t	3,6 GHz	4,4 GHz	65 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	4 MiByte	32 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	349 €
Ryzen 5 3600X	Matisse	AM4	6c/12t	3,8 GHz	4,4 GHz	95 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	3 MiByte	32 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	259 €
Ryzen 5 3600	Matisse	AM4	6c/12t	3,6 GHz	4,2 GHz	65 W	Ja / Ja	32/32 KiByte	3 MiByte	32 MiByte	DDR4-3200 MHz	Keine	202 €

* Das ist der maximale Turbo-Takt. Der reale Takt liegt unter Last meist etwas unter diesem Wert. Dies hängt stark von der verwendeten Software, der Kühlung sowie den BIOS-Optionen ab.

Anno 1800: Gute Aussichten für Städtebauer







- Engine: Aktuelle Version der RD-Engine mit DX12-Support
- Besonderheiten: Sehr prozessorlastig, MSAA-Unterstützung
- Detaileinstellungen: „Ultra", max. Wuselfaktor
- Benchmarkszene: Stark CPU-limitierte Stadt

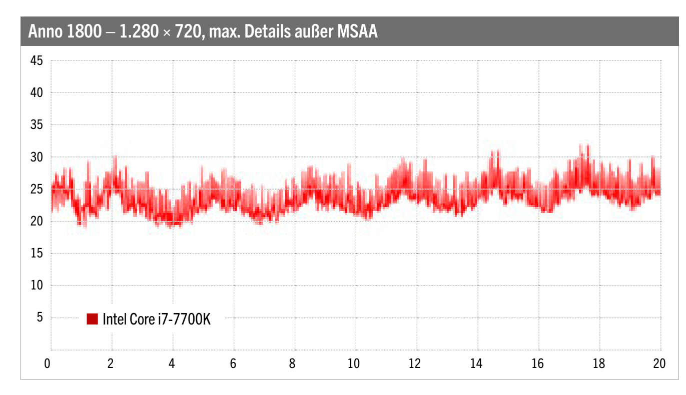
Anno 1800 ist der Traum eines jeden Häuslebauers. Blue Byte geht mit dem neuesten Teil zurück zu den Wurzeln der Anno-Reihe und hat auch weiter an der Engine gefeilt. Letztere präsentiert uns eine wunderschöne Grafik – mit sehr hohen Anforderungen. Strategiespiele werden mit steigender Levelkomplexität wesentlich anspruchsvoller als zu Beginn, da mehr Objekte, mehr KI, die Wegfindung und vieles mehr berechnet werden müssen. Den Benchmark führen wir in einer großen Stadt mit über 4.500 Einwohnern durch.

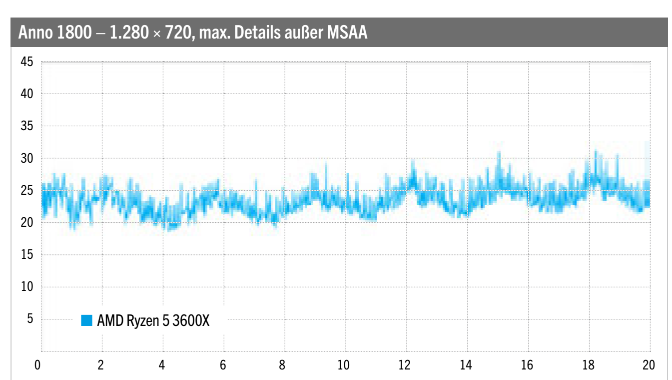
Wir fixieren die Kamera auf das größte Gebäude der Stadt, warten, bis das Streaming alle Elemente geladen und sich die CPU aufgeheizt hat, und drehen dann die Kamera mithilfe der X-Taste. Der Benchmark startet zeitgleich mit dem Kameradreh. Die Grafikeinstellungen, insbesondere der sogenannte Wuselfaktor, stehen dabei auf höchster Stufe, um höchste Prozessorlast zu erzeugen. Auch hier verzichten wir auf MSAA und Vsync.

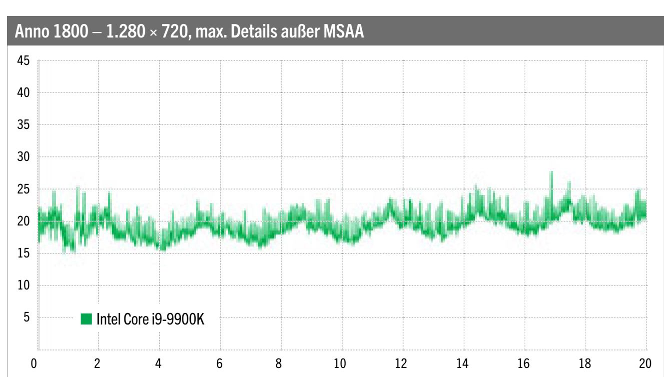
Die Engine von Anno 1800 konzentriert sich hauptsächlich auf hohe IPC sowie Takt und kann mit CPU-Kernen weniger anfangen. Das sieht man vor allem beim Ryzen 9 3900X, der seine Rohleistung in keinster Weise auf die Straße bringen kann und sich den Platz mit dem Ryzen 5 3600X teilt. Auch „der" Vierkerner, Intels Core i7-7700K, ist sehr stark in Anno und spielt seinen Taktvorteil aus. Acht Kerne in Kombination mit sehr hohem Takt sind schließlich der Schlüssel für die beste Performance im neuesten Anno.

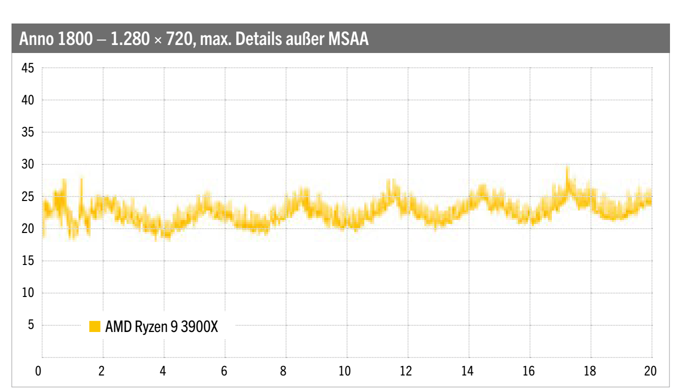
Die Frametimes zeigen eine Berg-und-Tal-Fahrt und haben generell keine spezifischen Ausreißer. Dennoch, ein altehrwürdiger Vierkerner produziert im Verhältnis zu einem 12-Kerner ein eher unruhiges Bildzuckeln. Wir empfehlen für Anno 1800 mindestens einen flotten 6-Kerner, zum Beispiel den Ryzen 5 3600X oder Core i5-9600K.

Frametime-Analyse: Beachten Sie bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „Weniger ist besser" gilt!





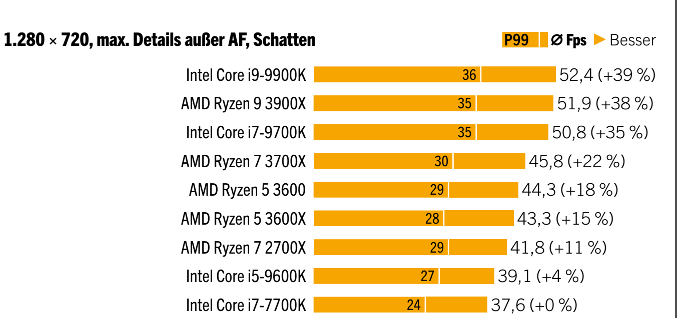




System: Geforce RTX 2080 Ti, 16 GiByte with max. speeds according to each CPUs' specification, Windows 10 V1903 (64 Bit); 431.36 WHQL; Turbo & SMT on
Bemerkungen: Bei Anno 1800 zählen vor allem IPC und Takt. AMDs 12-Kerner kann seine hohe Rohleistung nicht auf die Straße bringen. Intel bleibt unerreicht.

Total War: Three Kingdoms: Die Schlacht der Achtkerner





- Engine: Warscape-Engine (DX11)
- Besonderheiten: Teils extrem anspruchsvoll, Nvidia-Faible
- Detaileinstellungen: Maximale Details und Einheitengröße, AF deaktiviert
- Benchmarkszene: Gleichzeitige Berechnung von 8.000 Einheiten in Echtzeit, sehr CPU-lastig

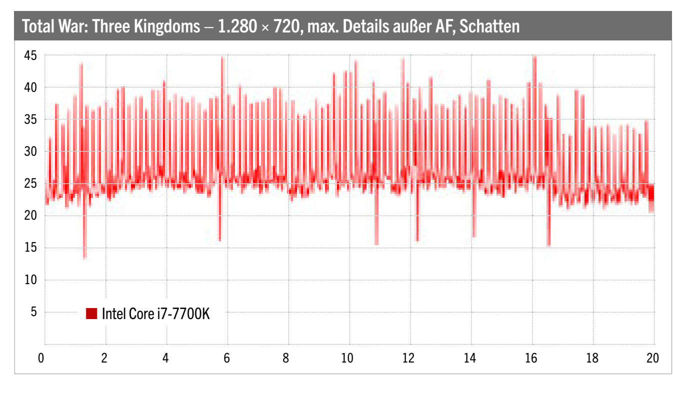
Mit Total War: Three Kingdoms haben wir ein PC-exklusives Spiel mit an Bord. Die Entwickler verzichten auf Direct X 12 sowie MSAA und kaschieren dies mit zusätzlichen Effekten. Insbesondere die Schattendetails fallen auf höchster Stufe sehr fordernd aus. Durch die Wahl der Szene sowie der Auflösung bleibt der Test CPU-limitert. Für den Benchmark nutzen wir ein historisches Gefecht, die Belagerung von Xiapi. Wir zoomen so weit wie möglich heraus und fahren mit der Kamera dann so lange nach hinten, bis wir alle Einheiten auf dem Bildschirm sehen können. Jetzt werden alle Soldaten markiert und in die Stadt zum Angriff geschickt.

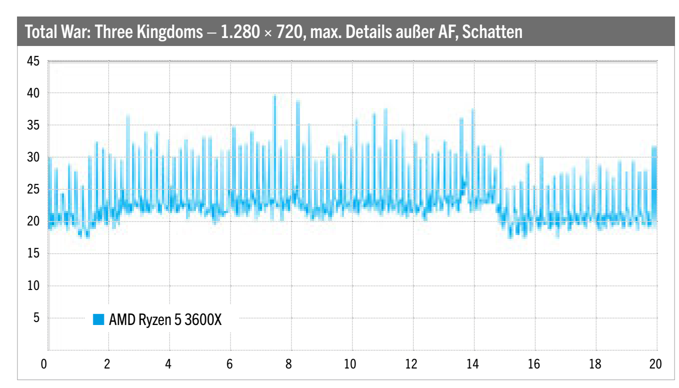
Direkt nachdem sie sich auf den Weg machen, starten wir den Benchmark. Die CPU darf sich nun um die Wegfindung von über 8.000 Soldaten kümmern – ein Desaster für den Prozessor und ein Segen für unseren Parcours. Die Grafikeinstellungen befinden sich bis auf den anisotropen Filter auf dem Maximum.

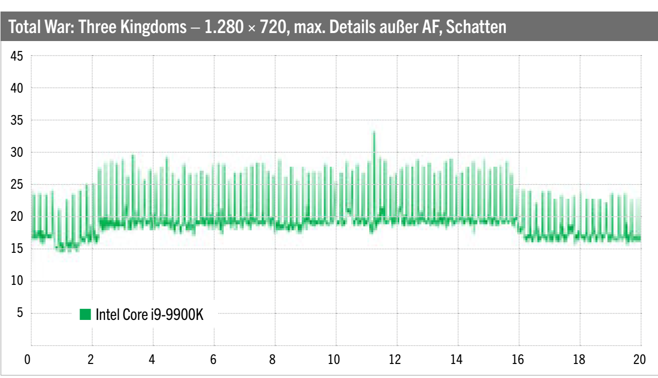
Die Warscape-Engine giert nach viel Takt und Kernen, kann aber nur acht Kerne optimal auslasten. Auf dem Treppchen stehen daher ebenjene CPUs. Darunter klafft eine kleine Lücke. AMDs 2700X ist abgeschlagen und geht Hand in Hand mit den Sechskernern. Intels 7700K kann auch hier durch den sehr hohen CPU-Takt noch sehr gut mithalten, zeigt aber schwache min. Fps, welche sich offenkundig bei den Frametimes beobachten lassen. Auch ein Hexacore kann nicht richtig punkten und zeigt größere Ausreißer.

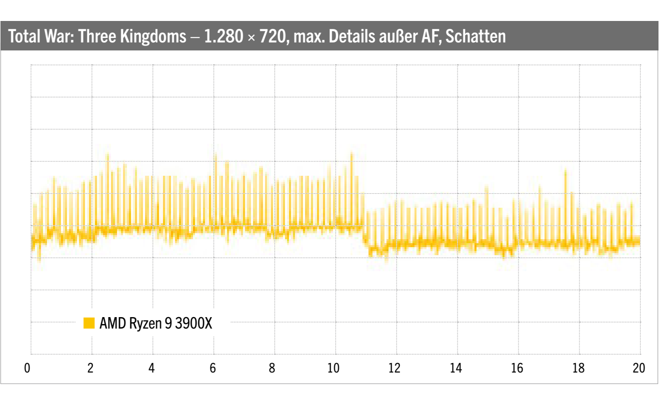
Erst mit einem 8- bzw. 12-Kerner kommt im neuen Total War richtig Freude auf. Die Frametimes könnten zwar etwas glatter ausfallen, dennoch entsteht weitestgehend ein flüssiges Spielgefühl. AMDs 3900X zeigt sich hier von der besten Seite.

Frametime-Analyse: Beachten Sie bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „Weniger ist besser" gilt!



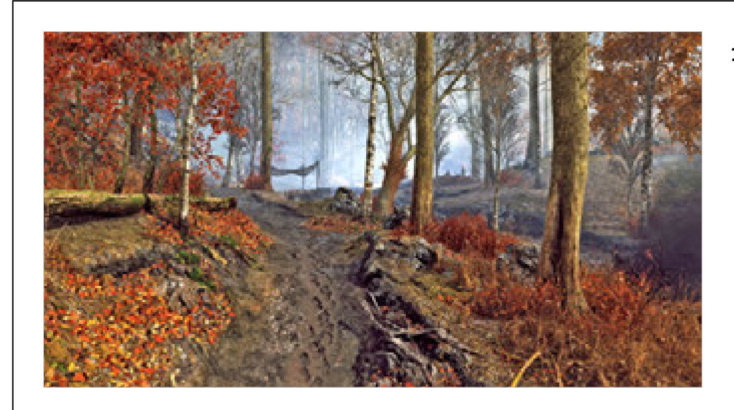




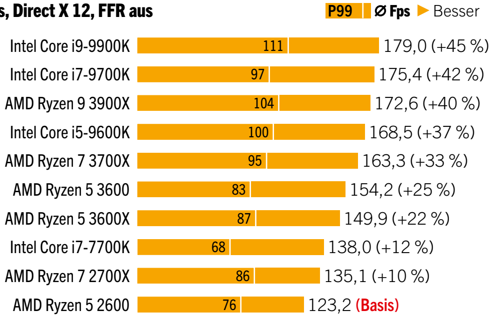


System: Geforce RTX 2080 Ti, 16 GiByte with max. speeds according to each CPUs' specification, Windows 10 V1903 (64 Bit); 431.36 WHQL; Turbo & SMT on
Bemerkungen: Die Engine lastet bis zu acht Kerne optimal aus, viel Takt hilft ebenfalls. Trotz Architektur-Vorteil erreicht der Ryzen 9 3900X nur den zweiten Platz.

Battlefield 5: Ein Benchmark, um sie zu knechten







- Engine: Frostbite-Engine mit DX12- und Ray-tracing-Support
- Besonderheiten: Extrem gutes Optik-Performance-Verhältnis
- Detaileinstellungen: Ultra-Preset, DX12, FFR aus
- Benchmarkszene: CPU- sowie grafiklastige Szene im Singleplayer

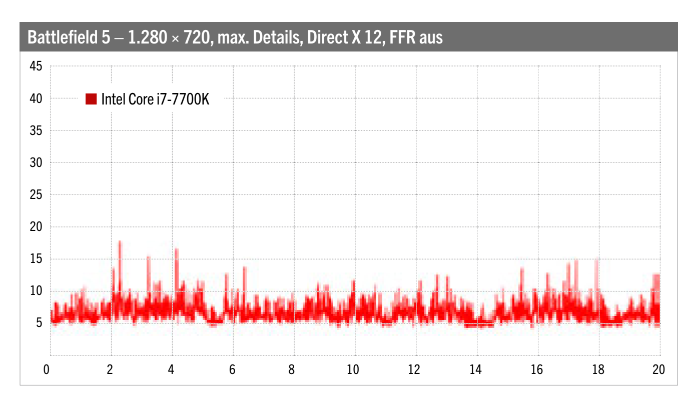
Die Frostbite-Engine konnte schon immer gut mit vielen Kernen sowie Threads umgehen. Seit Battlefield 1 wurde die Engine so gut optimiert, dass selbst mit günstigen CPUs eine sehr ordentliche Leistung erreicht wird. Wir führen die Messungen, wie von unseren Grafikkarten-Benchmarks gewohnt, im sehenswerten und gut reproduzierbaren Singleplayer-Modus durch. Dafür auserkoren haben wir die Provence-Mission, da diese einerseits ein hübsches Herbst-Flair versprüht und andererseits mit relativ geringen Bildraten läuft. Der Benchmark besteht aus einem 20-sekündigen Sprint durch den Wald, vorbei an einigen Kameraden und durch reichlich dynamisches Laub hindurch. Dieser Benchmark lässt sich also eins zu eins auf die GPU-Benchmarkszene übertragen, was auch eines der Ziele des neuen Parcours ist.

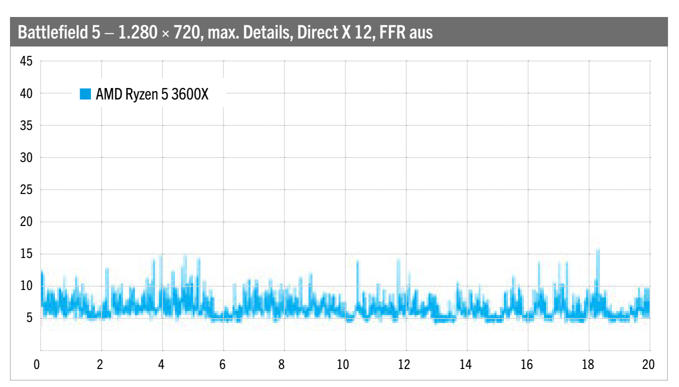
Die Szene ist anspruchsvoll, um ein Worst-Case-Szenario handelt es sich aber nicht. Die Grafikoptionen verweilen auf dem Ultra-Preset, wir nutzen allerdings Direct X 12 statt zuvor 11 und deaktivieren Future Frame Rendering sowie selbstverständlich V-Sync.

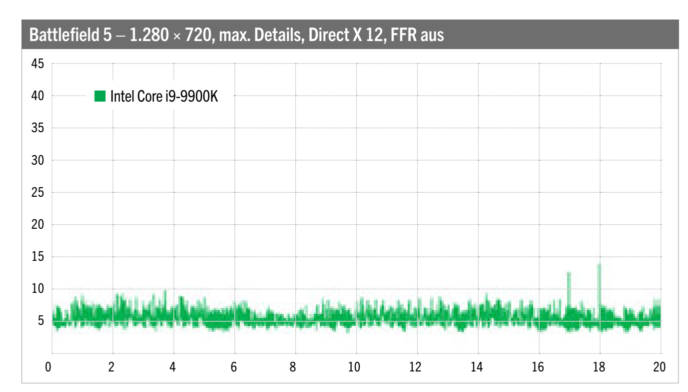
Auch hier tut sich AMDs 3900X schwer, obgleich die CPU in den oberen Rängen mitspielt. Welche Rolle der Turbo-Modus der CPUs spielt, erkennt man am Beispiel des Ryzen 5 3600(X): Die Non-X-Variante boostet unter Last höher, kann ihren Taktvorteil allerdings nicht so lange halten wie das X-Pendant; Die mininimalen Fps (P99) und somit die „gefühlten" Frames des 3600X fallen höher aus.

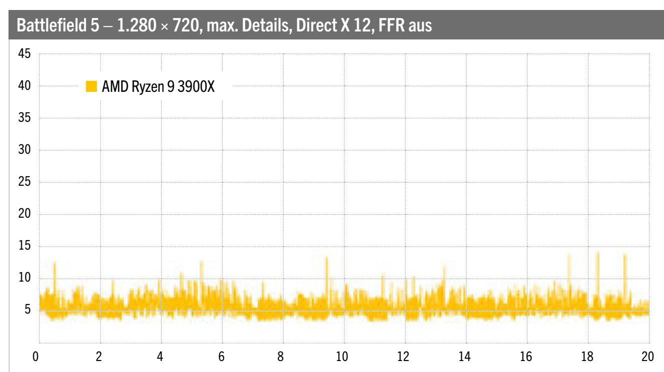
Die Frametimes bleiben selbst mit dem vierkernigen 7700K sehr glatt. Keine der getesteten CPUs kommt über 20 ms. Mit einem nativen Octacore performt die Frostbite-Engine jedoch am besten. AMDs 3900X büßt einige Punkte durch das Dual-Chiplet-Design ein, dies wirkt sich aber nicht merklich auf die Gesamtperformance aus.

Frametime-Analyse: Beachten Sie bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „Weniger ist besser" gilt!



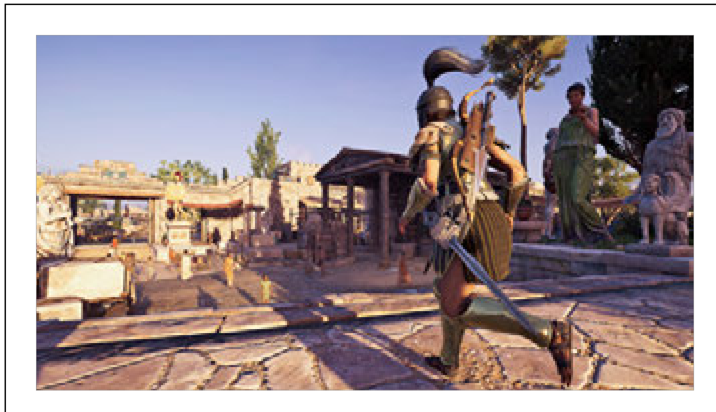


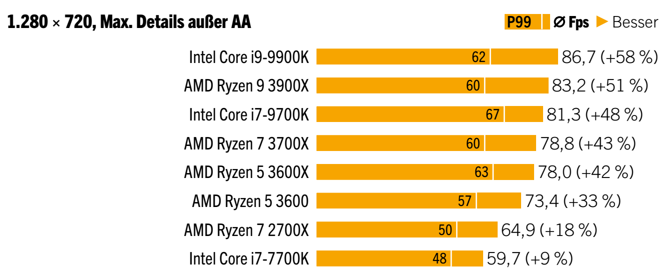




System: Geforce RTX 2080 Ti, 16 GiByte with max. speeds according to each CPUs' specification, Windows 10 V1903 (64 Bit); 431.36 WHQL; Turbo & SMT on
Bemerkungen: Die gut optimierte Frostbite-Engine lastet acht Kerne optimal aus, dennoch kann sich der 3700X nicht absetzen.

Assassin's Creed: Odyssey: Optimale Hardware-Nutzung



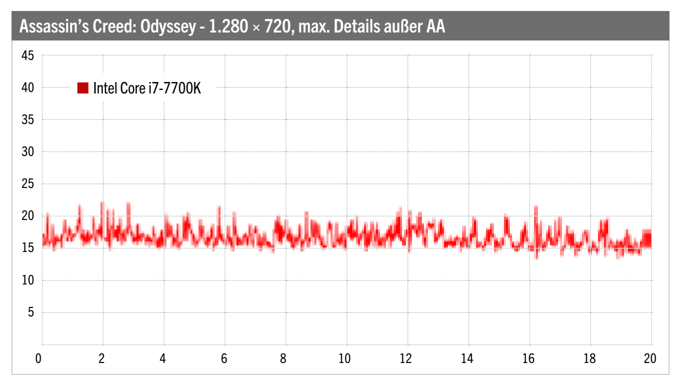


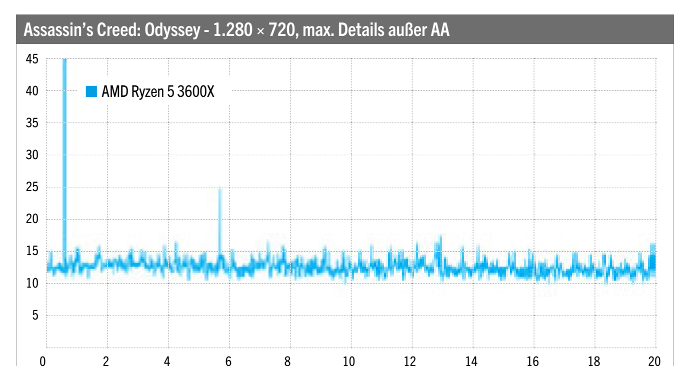
- Engine: Aktuelle Iteration von Ubisofts Anvil Next (DX11)
- Besonderheiten: Sehr detailliert, sehr gute Ressourcennutzung
- Detaileinstellungen: Maximale Details, AA deaktiviert
- Benchmarkszene: CPU-limitierte Szene in einer Großstadt

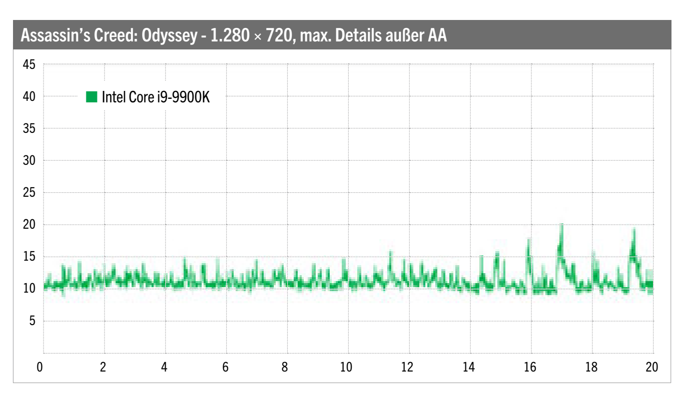
Odyssey führt das fort, was Origins begann. Die Spielwelt ist noch größer, die Grafik noch detailreicher und die Anforderungen an die Hardware noch höher. In unserer CPU-Testszene befinden wir uns in Attika, genauer gesagt Groß-Athen. Wir positionieren uns an einer Statue, wenden den Blick Richtung Straße und laufen los. In dem 20-sekündigen Benchmark werden viele NPCs inkl. Wegfindung berechnet, was die CPU stark in Anspruch nimmt. Des Weiteren ist die Spielwelt sehr dynamisch. Ein NPC ist niemals an der gleichen Position, auch ist das Wetter immer leicht anders. Wir benchen daher mindestens drei Durchläufe und bilden daraus den Mittelwert.

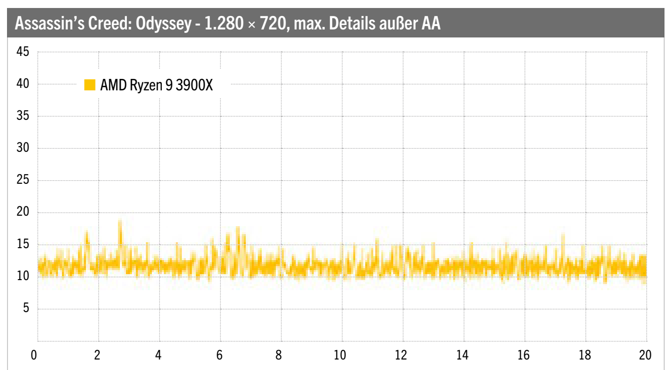
Die Grafikoptionen befinden sich, mit Ausnahme des Anti-Aliasing, auf der höchsten Stufe. Odyssey entstand in Kooperation mit AMD und soll daher gut mit Ryzen-CPUs zusammenarbeiten. Um mindestens 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen, ist ein 2700X oder besser nötig. Intels 7700K scheitert nur knapp an dieser Marke, ist aber dank SMT und seiner zusätzlichen vier virtuellen Kerne schneller unterwegs (4C/8T) als der Core i9-9600K, der mit seinen sechs physischen Rechenwerken auskommen muss (6C/6T). AMDs 3600X zeigt sich sehr stark und ist, sofern man das P99-Perzentil betrachtet, soger flüssiger unterwegs als ihre große Schwester. Intels 9900K bleibt unerreicht. Die Frametimes hingegen sprechen eine andere Sprache. Ein Ryzen 9 3900X zeigt sich hier sehr stark und hat das ruhigste Bild von allen CPUs im Testfeld. Den kleinen Ausreißer am Anfang des 3600X kann man getrost ignorieren. Die Frametimes von 7700K und 9900K sind sich auf den ersten Blick sehr ähnlich, bei genauerer Betrachtung geht das Rennen allerdings klar zugunsten des 9900K aus.

Frametime-Analyse: Beachten Sie bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zur Durchschnitts-Fps – das Motto „weniger ist besser" gilt!









System: Geforce RTX 2080 Ti, 16 GiByte with max. speeds according to each CPUs' specification, Windows 10 V1903 (64 Bit); 431.36 WHQL; Turbo & SMT on
Bemerkungen: Assassin's Creed Odyssey setzt Kerne und Takt effizient um, dennoch kann sich der Ryzen 9 3900X erneut nicht zum Core i9-9900K durchkämpfen.

Spiele & Anwendungen: Ryzen 3000 sehr stark

Bei den meisten Anwendungen zählen nicht nur viel Takt, sondern auch viele Kerne und eine hohe IPC; eine Disziplin, in der sich gerade der Ryzen 9 3900X austoben kann. Wir nutzen ein letztes Mal die bewährten Anwendungen, darunter 7-Zip, Cinebench R15, Handbrake, Lightroom Classic sowie Premiere Pro. In den nächsten Monaten krempeln wir nicht nur die Spiele-Benchmarks, sondern auch die Anwendungs-Benchmarks um.

RYZEN-TASTISCH

Schon die erste Iteration von Zen war in Anwendungen erfreulich flott. Mit Zen 2 haben sich die Kalifornier auf die Fahnen geschrieben, dies noch einmal zu übertrumpfen. Die Leistung der Ryzen-3000-CPUs in unserem Benchmark-Parcours ist beachtlich hoch, selbst der kleine Ryzen 5 3600(X) „rockt".

Es gibt einen neuen Platzhirsch unter den hart arbeitenden Prozessoren: Ryzen 9 3900X – in jedem unserer Anwendungs-Benchmarks führt die CPU das Feld an. Im Anwendungs-Index, welcher die Leistung aus den sechs Anwendungen zusammenfasst, erreicht AMDs neuer Zwölfkerner 95,9 Prozent der Performance eines achtzehnkernigen Intel Core i9-9980XE. Die Intel-CPU kostet allerdings knapp das Vierfache (!) und hat satte sechs Kerne sowie zwölf Threads mehr zu bieten.

Diese zwei sehr unterschiedlichen Preisklassen gegenüberzustellen, ist so, wie Äpfel mit Birnen zu vergleichen, sagt ihr? Ja, das mag sein, dennoch – oder gerade deshalb – ist es so spannend, AMDs neuen Mainstream-Spitzenreiter aus dem Desktop-Markt mit ehemaligen High-End-CPUs aus dem Profi-Bereich zu vergleichen. Wie vermag es Zen 2, mit so wenig so viel zu erreichen? Das Geheimnis liegt in den Genen verborgen und um das zu verstehen, müssen wir von vorne beginnen.

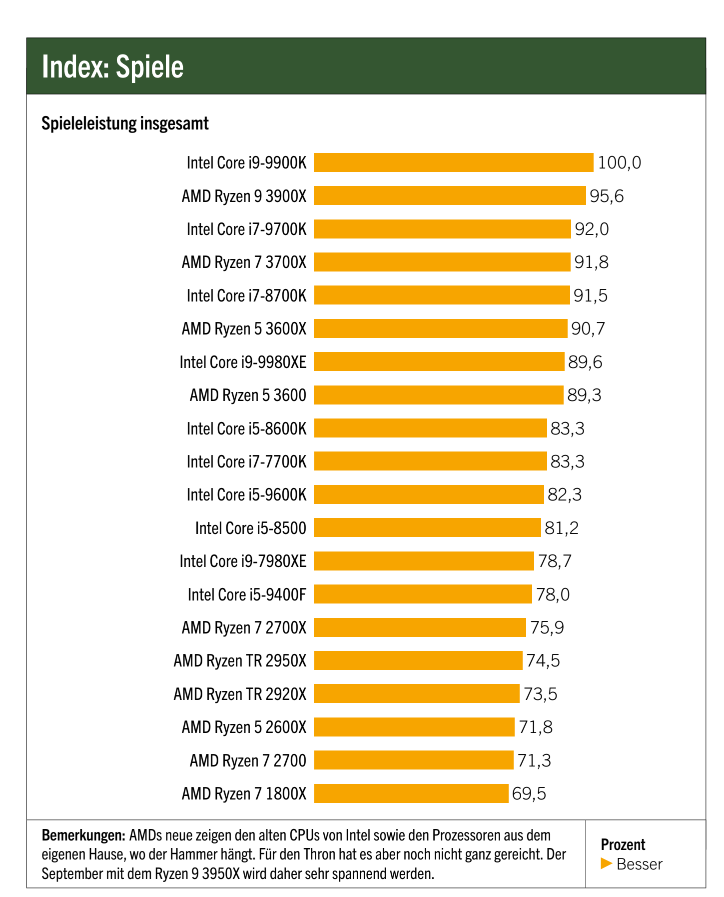
ES WAR EINMAL EIN KERN

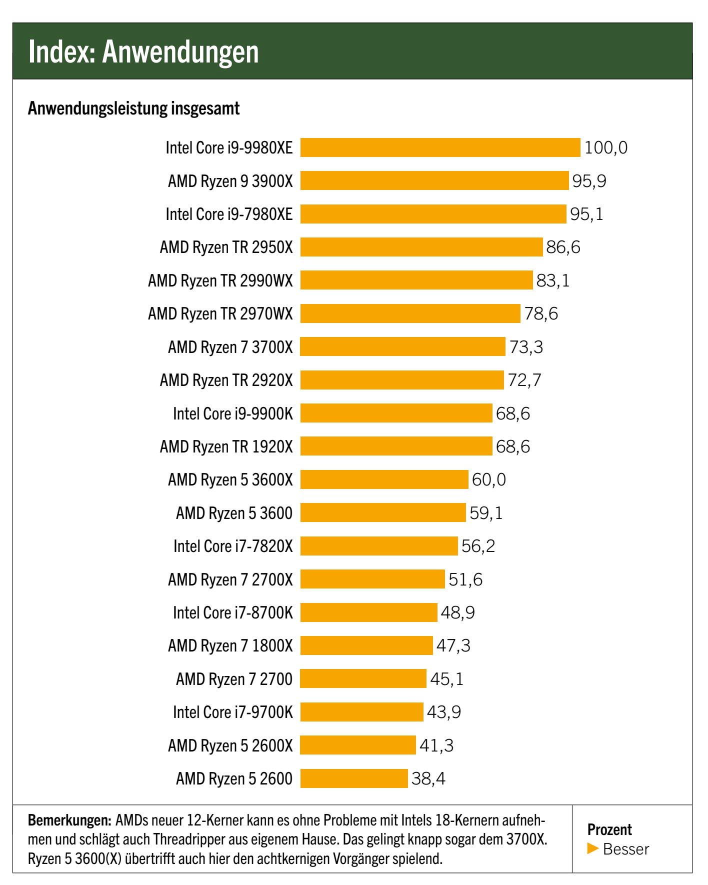
Mit Einführung der ersten Zen-CPUs hat sich AMD von CMT (Core Multithreading) zugunsten von SMT (Simultaneous Multithreading) getrennt. Grundsätzlich geht SMT effizienter vonstatten, auch wenn es eine Vergrößerung des Chips bedeutet. Die Entwicklung konzentrierte sich anfangs vor allem darauf, die Single-Core-Performance zu erhöhen. Dies mündete in der heutigen Erfolgsgeschichte. In allen modernen CPUs von AMD und Intel ist ein sogenannter Micro-Op-Cache verbaut, welcher bereits bekannte beziehungsweise verarbeitete Daten vorhalten kann und somit bei Bedarf schneller wieder verfügbar macht. Dieses Feature gab es bei AMD erstmals bei Ryzen 1000, während Intel damit bereits seit Sandy Bridge arbeitet. Bei Zen 2 werkelt diese Sprungvorhersage mit 4.096 Einträgen und somit doppelt so vielen wie der Vorgänger. Damit sich dieses Upgrade sinnvoll umsetzen lässt, wurde der 32 KiByte große L1-Instruction-Cache ebenfalls mit doppelt so großer Leistung ausgestattet. Letztlich dekodiert jeder Zen-Kern vier Instruktionen pro Taktzyklus und begünstigt somit die effiziente Auslastung der beiden Scheduler für Integer- und Fließkommaberechnungen mithilfe des Micro-Op-Cache. Verbesserungen gibt es vor allem im Integer-Bereich: Die Buffer wurden erweitert und eine zusätzliche AGU (Adress-Generierungs-Einheit) für Speicherbefehle wurde integriert. Effektiv hat sich auch die Leistung des Fließkommabereichs verdoppelt, da diese als große Neuerung nun die doppelte Bandbreite bietet, was vor allem den modernen AVX2-Instruktionen zugutekommt. Bisher mussten zwei 128-Bit-Leitungen zu einem AVX-256 zusammengeschaltet werden, jetzt erledigt das eine Pipeline allein.

Diesem Schema folgen auch die Load- und Store-Einheiten. Die Latenz wurde verringert und die TLBs fassen jetzt mehr Daten. Der L1-Cache schließt daran an und profitiert so von der verdoppelten Bandbreite. Und wo wir schon bei den Caches sind: Hinter dem L1-Cache sitzt in der Regel der L2-Cache, welcher nach wie vor 512 KiByte pro CPU-Kern groß ist. Pro CCX, also für vier Kerne, gibt es weiterhin den gemeinsam genutzten 16 MiByte großen L3-Cache, welcher, wie bei Zen 1, aufgeteilt in vier Slices mit je vier MiByte arbeitet.

DER NEUE I/O-DIE

Dem CCX fehlen nun Speichercontroller und PCIe-Lanes. Diese finden sich nun im I/O-Die. Ein sogenannter CCD, welcher aus zwei CCX besteht, kommt bei Ryzen 3000 zum Einsatz, je nach Modell einer beziehungsweise zwei (8- und 16-Kerner). AMD setzt wie Intel auf Multiple Chips, um viele CPU-Kerne auf einem CPU-Die zusammenzu„kleben". Das hat vor allem Kostenvorteile, auch für den Kunden. Damit solche Konstrukte am Ende funktionieren, ist die Verbindung





zwischen den CPU-Dies sehr wichtig. Diese Aufgabe übernimmt der verbesserte Infinity Fabric. Eine erhöhte Bandbreite sorgt erstmalig für PCIe 4.0, Daten können nun schneller von einem Cache zum anderen transferiert werden und Anfragen an den RAM gehen mit geringerer Latenz raus.

Die Taktgeber CPU (fclk) sowie der Speichercontroller (uclk) wurden teilweise vom Infinity Fabric entkoppelt, was sich positiv auf das Verhalten von DDR4-Speichern auswirkt. Ab DDR4-3733 wechselt der Teiler intern allerdings von 1:1 auf 2:1, was sich negativ auf die Latenz auswirkt, aber sehr hohe Taktraten bis zu DDR4-5100 zulassen soll.

WUNDERBARE PERFORMANCE

AMD hat sich vor allem eines Problems angenommen, unter welchem die bisherigen CPUs gelitten haben, nämlich eine zu geringe Single-Core-Performance. Zen 2 beweist eindrucksvoll, dass es auch anders geht. Denn wenn ein Sechskerner für 200 Euro mit gut 1 GHz weniger Takt knapp die Leistung eines Core i9-9900K erreicht und dabei auch noch sparsamer unterwegs ist, dann ist das bemerkenswert. Zudem gibt es eine gute oder schlechte Nachricht, je nachdem, wie man die Sache interepretiert: Zen 2 wurde ab Werk bereits nahezu optimal konfiguriert. Es ist kaum OC möglich und Undervolting kostet wiederum zu viel Leistung bei minimal besserer Effizienz. Kurz, die CPUs kommen perfekt optimiert zu euch nach Hause. Für die meisten dürfte das eine gute Nachricht sein, doch für alle Schrauber, Übertakter und Tuner eben nicht. Es zeigt jedoch AMDs Enthusiasmus – und besser so, als Leistung brachliegen zu lassen. Noch ein paar Worte zur Sicherheit von Ryzen 3000: AMD ist im Gegensatz zu Intel, die nahezu über jede Lücke angreifbar waren, nur in einigen Teilbereichen betroffen. Die beiden Spectre-Varianten werden nun aber zum Teil durch die Hardware unterdrückt. Gegen Meltdown, MDS, Spoiler usw. ist AMDs Architektur nach derzeitigem Stand immun.

DER GAME-CACHE

Eine weitere, mit Ryzen 3000 eingeführte Verbesserung stellen die erhöhten Transferraten dar, welche durch die Verbesserungen am Cache zustande kommen. Insbesondere die Optimierungen am L3-Cache schlagen in Messungen durch. Damit kann man unter anderem nicht nur die Mehrleistung in Anwendungen, sondern auch das ordentliche Plus von etwa 16 bis 20 Prozent in Spielen erklären. Leider profitiert nicht jeder Titel von diesem Vorteil. Damit erinnert diese Situation etwas an den L4-Cache (eDRAM) von Intels Broadwell-CPUs Core i5-5675c sowie i7-5775c. Wurde dieser genutzt, war die CPU weitaus schneller unterwegs, sogar um einiges mehr als die Nachfolge-Generationen. Es wird sich daher erst noch zeigen müssen, ob auch zukünftige Spiele vom „Game-Cache“ profitieren können, wobei es hier zu beachten gilt, dass dies ohnehin nur eine (Marketing-)Bezeichnung des L3-Caches darstellt.

Was lässt sich nun zusammenfassend über die uns vorliegenden Testmuster Ryzen 5 3600(X), Ryzen 7 3700X sowie Ryzen 9 3900X sagen? Beachtet man, dass Zen+ erst vor gut einem Jahr die Bühne betrat, liefert AMD mit Zen 2 eine kühne Vorstellung ab. An allen Stellschrauben wurde gedreht. Die Leistung wurde konsequent verbessert, die Effizienz gesteigert und dennoch bleibt man mit den Preisen in normalen beziehungsweise passenden Bereichen. Keiner der getesteten Prozessoren erscheint zu teuer für das, was an Leistung erbracht wird. Dennoch,

Prozessoren

Auszug aus Testtabelle mit vielen weiteren Wertungskriterien







Pro zessor	AMD Ryzen 9 3900X	Intel Core i9 9900K	AMD Ryzen 7 3700X	AMD Ryzen 5 3600X
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2064391	www.pcgh.de/preis/1870092	www.pcgh.de/preis/2064553	www.pcgh.de/preis/2064568
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 530 €/„knapp befriedigend“ (3-)	Ca. 520 €/„ausreichend“ (4+)	Ca. 350 €/„befriedigend“ (3+)	Ca. 260 €/„gut“ (2+)
Für Mainboards mit Sockel …	Sockel AM4	Sockel 1151 v2	Sockel AM4	Sockel AM4
Codename	Zen2	Coffee Lake S	Zen2	Zen2
Anzahl Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	12c/24t, 1,33–1,46 GHz	8c/16t, 3,6 GHz	8c/16t, 1,33–1,46 GHz	6c/12t, 1,33–1,46 GHz
Basistakt (Turbo für alle und einen Kern)	3,8 GHz (4,35–4,6 GHz)	3,6 GHz (4,7–5 GHz)	3,6 GHz (4,15–4,4 GHz)	3,8 GHz (4–4,4 GHz)
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	32 KiByte / 64 KiByte	32 KiByte / 32 KiByte	32 KiByte / 64 KiByte	32 KiByte / 64 KiByte
L2-Cache (je Kern/Modul)/LLC (gesamt)	512 KiByte / 64,00 MiByte	256 KiByte / 16,00 MiByte	512 KiByte / 32,00 MiByte	512 KiByte / 32,00 MiByte
Transistoren, Fertigung, Die-Size	Unbekannt, 7 nm, unbekannt	Unbekannt, 14 nm, unbekannt	Unbekannt, 7 nm, unbekannt	Unbekannt, 7 nm, unbekannt
Ausstattung (20 % der Endnote)	**2,16**	**1,74**	**2,16**	**2,16**
Grafikeinheit	Nicht vorhanden	UHD Graphics 630	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Befehlssätze und Erweiterungen (Auswahl)	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3, TSX	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3
Integrierte PCI-Express-Lanes	24× PCI-Express 4.0	16× PCI-Express 3.0	24× PCI-Express 4.0	24× PCI-Express 4.0
Eigenschaften (20 % der Endnote)	**1,89**	**1,81**	**1,85**	**2,08**
Offener Multiplikator*	Ja (bis 63,75)	Ja (bis 83)	Ja (bis 63,75)	Ja (bis 63,75)
Speicherkanäle (u. max. Geschw.*/**)	2× DDR4-3200	2× DDR4-2667	2× DDR4-3200	2× DDR4-3200
ECC-Support	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
TDP laut Hersteller**	105 Watt	95 Watt	105 Watt	95 Watt
Systemverbrauch Leerlauf abzüglich Grafikkarte	69 Watt	49 Watt	66 Watt	66 Watt
Systemverbrauch (AC Origins/C3/RotTR)**	298/331/330 Watt	328/355/365 Watt	253/303/295 Watt	270/310/299 Watt
Systemverbrauch Spiele (Durchschnitt)**	297 Watt	308 Watt	264 Watt	269 Watt
Systemverbrauch Anwendungen (Durchschnitt)**	229 Watt	286 Watt	171 Watt	181 Watt
Leistung (60 % der Endnote)	**1,18**	**1,53**	**1,65**	**1,90**
Spieleindex (60 % der Leistungsnote)	95,6 %	100 %	91,8 %	90,7 %
Anwendungsindex (40 % der Leistungsnote)	95,9 %	68,6 %	73,3 %	60 %
FAZIT	+ Beste Gesamtleistung + Sehr effizient	+ Höchste Spieleleistung − Teuer	+ Sehr hohe Leistung + Insgesamt bester Octacore	+ Sehr flotter 6-Kerner − Kein Mehrwert ggü. 3600
	Wertung: **1,52**	Wertung: **1,63**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,99**

* Setzt Unterstützung durch das Mainboard voraus; **Angabe dient nur der Information, gewertet wird die Effizienz über alle Spiele und Anwendungen.

die Konkurrenz schläft nicht und die Ryzen-3000-CPUs werden sich bald mit Intels Core-i-10000-Modellen messen müssen.

Doch bis es so weit ist, erhaltet ihr für jeden Geldbeutel die passende CPU. Den günstigsten Einstieg in das Zen-2-Universum gibt es mit dem Ryzen 5 3600, welcher für knapp über 200 Euro über die Ladentheke geht. Diese CPU reicht bereits, um in den oberen Top Ten mitzuspielen, im wahrsten Sinne des Wortes. Den Ryzen 3600X empfehlen wir an dieser Stelle nicht, da dieser praktisch keinen Mehrwert gegenüber der Version ohne „X" bietet, aber unverhältnismäßig teurer ist. Hier wäre lediglich der bessere Boxed-Kühler zu nennen, für diejenigen, welche Wert darauf legen. Ansonsten gibt's da noch den 200 MHz höheren Takt, dessen Mehrleistung sich zwar messen, aber nicht spüren lässt. In Anwendungen muss sich der „kleine" Sechskerner dann allerdings geschlagen geben und spielt somit dem Ryzen 7 3700X in die Hände. Der neue Octacore bietet derzeit das beste Gesamtpaket aus Leistung, Stromverbrauch, Features und Anschaffungskosten. Mit acht Kernen und 16 Threads ausgestattet ist diese CPU für praktisch alles im Alltag gerüstet und damit die richtige Wahl für jene, die neben dem Gaming noch rechenintensive Anwendungen betreiben und/oder eine generell hohe Overall-Performance wünschen.

Wer hingegen kompromisslose Leistung erwartet und lieber einmal „richtig" einkauft, entscheidet sich für den Ryzen 9 3900X. Der 12-Kerner bietet aktuell die höchste Anwendungsleistung auf dem Desktop-Markt und hat ebenso die höchste Spieleleistung aller getesteten Zen-2-CPUs, was unseren Benchmark-Parcours angeht. Einzig Intels i9-9900K ist in Spielen „dank" 5-GHz-Holzhammer inklusive entsprechend hohem Verbrauch in Spielen noch etwas flotter. Ihr wollt nebem dem Gaming noch streamen? Kein Problem. Ihr möchtet in bester Multitasking-Manier alles gleichzeitig machen? Kein Problem. Dieser hohen Leistung in Anwendungen hat es der Ryzen 9 3900X zu verdanken, dass die CPU nun auf Platz 1 unserer Rangliste steht.

ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT

Da die neuen X570-Mainboards aufgrund der technischen Neuerungen relativ teuer ausfallen, dürfte es alle Ryzen-3000-Interessierten freuen, dass die CPUs auch mit älteren Mainboards mit X470-/B450-/X370-/B350- und A320-Chipsatz kooperieren. Bevor ihr aber nun zum nächsten PC-Laden um die Ecke stürmt, beachtet bitte, dass die Mainboards nicht nur eine aktuelle BIOS-Version seitens des Herstellers benötigen, sondern auch die Spannungsversorgung des Boards kompatibel zur neuen CPU sein muss. Gerade günstigere Modelle bieten nur eine Kompatibilität bis maximal 65 Watt TDP an, was bedeutet, dass ihr in dem Fall nur den Ryzen 5 3600 verbauen könntet. Zudem sind bestimmte Features, darunter vor allem PCI-Express 4.0, in der Regel den X570-Mainboards vorbehalten. Ob eine Unterstützung für Zen 2 bereitsteht, entnehmt ihr bitte den entsprechenden CPU-Support-Listen der jeweiligen Hersteller. ❑

FAZIT

Zen 2 – Ryzen 3000
AMD ist wieder da und hat nicht nur in Spielen, sondern auch massiv bei Anwendungen zugelegt. Zudem sind die CPUs ab Werk optimal getaktet und schaffen den Spagat zwischen hoher Performance und Effizienz. Insbesondere der Ryzen 5 3600 liefert für knapp über 200 Euro eine beeindruckende Leistung.

Prozessoren

Auszug aus Testtabelle mit vielen weiteren Wertungskriterien

Prozessor	AMD Ryzen 5 3600	Intel Core i7 9700K	Intel Core i7-7700K	Intel Core i5-9600K
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2064574	www.pcgh.de/preis/1870100	www.pcgh.de/preis/1551097	www.pcgh.de/preis/1870105
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 210 €/„sehr gut" (1+)	Ca. 420 €/„ausreichend" (4+)	Ca. 395 €/„ausreichend" (4+)	Ca. 260 €/„befriedigend" (3+)
Für Mainboards mit Sockel …	Sockel AM4	Sockel 1151 v2	Sockel 1151	Sockel 1151 v2
Codename	Zen2	Coffee Lake S	Kaby Lake S	Coffee Lake S
Anzahl Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	6c/12t, 1,33–1,46 GHz	8c/8t, 3,6 GHz	4c/8t, 4 GHz	6c/6t, 3,6 GHz
Basistakt (Turbo für alle und einen Kern)	3,6 GHz (4–4,2 GHz)	3,6 GHz (4,5–4,9 GHz)	4,2 GHz (4,4–4,5 GHz)	3,7 GHz (4,6–4,6 GHz)
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	32 KiByte / 64 KiByte	32 KiByte / 32 KiByte	32 KiByte / 32 KiByte	32 KiByte / 32 KiByte
L2-Cache (je Kern/Modul)/LLC (gesamt)	512 KiByte / 32,00 MiByte	256 KiByte / 12,00 MiByte	256 KiByte / 8,00 MiByte	256 KiByte / 9,00 MiByte
Transistoren, Fertigung, Die-Size	Unbekannt, 7 nm, unbekannt	Unbekannt, 14 nm, unbekannt	Unbekannt, 14 nm, unbekannt	Unbekannt, 14 nm, unbekannt
Ausstattung (20 % der Endnote)	**2,16**	**1,74**	**1,61**	**1,61**
Grafikeinheit	Nicht vorhanden	UHD Graphics 630	HD Graphics 630	UHD Graphics 630
Befehlssätze und Erweiterungen (Auswahl)	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3, TSX	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3, TSX	SSE bis 4.2, AVX bis 2, AES, FMA3, TSX
Integrierte PCI-Express-Lanes	24× PCI-Express 4.0	16× PCI-Express 3.0	16× PCI-Express 3.0	16× PCI-Express 3.0
Eigenschaften (20 % der Endnote)	**2,01**	**1,86**	**1,89**	**1,99**
Offener Multiplikator*	Ja (bis 63,75)	Ja (bis 83)	Ja (bis 83)	Ja (bis 83)
Speicherkanäle (u. max. Geschw.*/**)	2× DDR4-3200	2× DDR4-2667	2× DDR4-2400	2× DDR4-2667
ECC-Support	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
TDP laut Hersteller**	65 Watt	95 Watt	91 Watt	95 Watt
Systemverbrauch Leerlauf abzüglich Grafikkarte	66 Watt	47 Watt	25 Watt	46 Watt
Systemverbrauch (AC Origins/C3/RotTR)**	250/295/287 Watt	266/321/356 Watt	249/272/302 Watt	259/278/306 Watt
Systemverbrauch Spiele (Durchschnitt)**	255 Watt	291 Watt	256 Watt	266 Watt
Systemverbrauch Anwendungen (Durchschnitt)**	167 Watt	199 Watt	140 Watt	188 Watt
Leistung (60 % der Endnote)	**1,95**	**2,14**	**2,49**	**2,48**
Spieleindex (60 % der Leistungsnote)	89,3 %	92 %	83,3 %	82,3 %
Anwendungsindex (40 % der Leistungsnote)	59,1 %	43,9 %	36 %	37,8 %
FAZIT	⊕ Bestes P/L-Verhältnis ⊕ Sparsam	⊕ Hohe Spielleistung ⊖ Teuer im Vergleich	⊕ Hohe Spielleistung ⊖ Teuer, nur vier Kerne	⊕ Schnell genug für Games ⊖ Schlecht in Anwendungen
	Wertung: **2,00**	Wertung: **2,00**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,21**

* Setzt Unterstützung durch das Mainboard voraus; **Angabe dient nur der Information, gewertet wird die Effizienz über alle Spiele und Anwendungen.

World of Warcraft



Volle Taschen – so macht ihr in WoW Classic von Anfang an viel Gold!

Von: André Linken, Karsten Scholz & Sascha Lohmüller

WoW Classic geht noch im August live – und mit ihm kommen jede Menge Geldsorgen für arme Zwerge, Elfen und Orks.

Wenn am 27. August 2019 die Classic-Server des MMOs World of Warcraft an den Start gehen, fangen sämtliche Spieler von null an – und entsprechend auch mit einem leeren Geldbeutel. Unser kleiner Guide soll euch dabei helfen, dass ihr von der ersten Sekunde an möglichst viel Gold verdienen und euch somit ziemlich schnell einige hilfreiche Anschaffungen leisten könnt.

Derzeit fiebern zahlreiche MMO-Fans dem 27. August 2019 entgegen. Das ist nämlich der Tag, an dem Blizzard Entertainment ganz offiziell den Startschuss für die Classic-Server des Online-Rollenspiels World of Warcraft gibt. Der Hauptgrund für die große Euphorie vieler MMO-Haudegen: Sie wollen das geliebte Spielgefühl aus den Anfangszeiten von WoW wieder spüren, sich der Nostalgie hingeben – und sicherlich auch dem mittlerweile recht hohen Spieltempo der aktuellen Version entkommen. Wir wollen an dieser Stelle jedoch gar nicht das Für und Wider der Classic-Server diskutieren oder die großen Unterschiede zwischen beiden Versionen beleuchten. Stattdessen wenden wir uns einem anderen Thema zu, das viele WoW-Spieler in der jüngeren Vergangenheit vielleicht schon fast vergessen haben, welches in den ersten Jahren jedoch sehr präsent war: Goldmangel.

Richtig gelesen: Während die meisten Spieler heutzutage geradezu in Ingame-Geld schwimmen, war es in den Anfangszeiten von World of Warcraft oftmals Mangelware. Noch dazu war das Leben in Azeroth deutlich teurer, als es mittlerweile der Fall ist. Ein Beispiel: Um sich ab Level 40 endlich auf ein Reittier schwingen zu können, musstet ihr zunächst den entsprechenden Skill beim Trainer kaufen, und zwar für 100 Goldstücke. Das „schnelle Reiten" schlägt sogar mit exorbitanten 1.000 Goldmünzen zu Buche. Nicht wenige Spieler hatten zu diesem Zeitpunkt nicht das nötige Kleingeld und mussten daher aller Mühen zum Trotz auf die schnellen Transportmittel verzichten. Unser Guide soll jedoch dabei helfen, dass euch das erspart bleibt. Wenn ihr unseren kleinen, aber sicherlich hilfreichen Ratschlägen folgt, dürftet ihr bis Level 40 ein ansehnliches Finanzpolster zusammengespart haben. ❑

Sieben goldene Regeln des klassischen Gold-Hortens

1) Auch Kleinvieh macht Mist.

Ein eigentlich recht offensichtlicher Tipp betrifft einen Vorgang, den viele Spieler gerne vergessen: Plündert die besiegten Gegner und lasst die Beute nicht liegen! Klar, gerade zu Beginn ist der verfügbare Platz im Inventar aufgrund der geringen Anzahl an Taschen ziemlich begrenzt. Dennoch lohnt es sich bei vielen Gegenständen, sie einzusacken und sie später bei einem NPC-Händler zu verkaufen. Unsummen bringt euch das sicherlich nicht ein, doch die Masse macht's. Außerdem verhindert die regelmäßige Plünderung von besiegten Monstern, dass ihr wertvollere Objekte verpasst. Gegenstände mit weißem anstatt grauem Beschreibungstext sind oftmals wichtige Materialien für bestimmte Berufe und lassen sich vor allem im Auktionshaus gut verkaufen. Mit etwas Glück könnt ihr vielleicht sogar einen „World Drop" einsacken, der so einige Goldstücke wert sein dürfte. Haltet also stets die Augen offen und besucht lieber einmal zu viel als einmal zu wenig die NPC-Händler.



Nicht nur zum Quest-Einreichen solltet ihr regelmäßig in Städten vorbeischauen, sondern auch zum Leeren eures Stauraums, denn jedes Item ist Gold wert. Oder zumindest Kupfer.



2) Rohstoffe sammeln

Viele Spieler machen den Fehler – wenn man es denn so bezeichnen mag –, von Beginn an einen Herstellungsberuf nicht nur zu erlernen, sondern auch möglichst schnell auszubauen. Das kostet jedoch neben massig Rohstoffen und Zutaten auch einiges an Gold. Es stimmt schon: Die Tränke eines Alchemisten, die Waffen eines Schmiedes oder die diversen Verzauberungen bieten unbestritten einige Vorteile, die euch beim Leveln helfen dürften. Wenn ihr euer Hauptaugenmerk jedoch darauf legt, in der Anfangszeit eurer Classic-Karriere möglichst viel Gold zu sammeln, sind Herstellungsberufe kontraproduktiv. Unser Rat: Wartet damit, bis euer Charakter Level 60 erreicht hat und ihr leichter an die notwendigen Materialien gelangt. Auf dem Weg dorthin lohnt es sich, zwei Sammelberufe zu erlernen. Wenn ihr beispielsweise Kürschnerei und Kräuterkunde beherrscht, könnt ihr nicht nur wertvolles Leder von besiegten Wildtieren sammeln, sondern bei euren Wanderungen durch Azeroth gleichzeitig jede Menge Pflanzen pflücken. Die Materialien verkauft ihr gewinnbringend im Auktionshaus, denn gerade in der Anfangsphase eines neuen Servers sind sie sehr gefragt – in dem Falle zugunsten eures eigenen Geldbeutels.

Wenn es unbedingt schon von Beginn an ein herstellender Beruf sein soll, empfehlen wir euch Alchemie. Für Fläschchen, Elixiere und Tränke gibt es einfach immer Bedarf, zudem lässt sich dieses Handwerk mit vergleichsweise wenig Aufwand meistern. Bei den anderen Berufen investiert ihr für die Herstellung von lukrativen Waren oft deutlich mehr Ressourcen. So viele, dass ihr durch gezieltes Farmen und den Verkauf des Loots in derselben Zeit deutlich mehr Gold verdienen könnt. Nur aus finanziellen Gründen solltet ihr euch also nicht für Schmiedekunst, Lederverarbeitung und Co. entscheiden. Wählt diese Handwerke nur, wenn ihr einige der Produkte selbst nutzen wollt.

3) Richtig farmen

Wenn ihr auf eurem Weg zu Level 60 mal die Nase voll davon habt, eine Quest nach der anderen abzuklappern, könnt ihr zur Abwechslung die ein oder andere „Farmrunde" einlegen. Sprich: Ihr sucht euch einen bestimmten Platz in der Welt von Azeroth, bei dem ihr zahlreiche Gegner mit möglichst wertvoller Beute besiegt. Besonders lukrativ ist es, die



Wer effektiv farmen will, ist mit einem Jäger wahrscheinlich am besten bedient. Allerdings geht etwas Inventarplatz für Munition und Tierfutter drauf. Ihr legt in dem Fall also öfter Pausen ein.



Riesige Tauren, die Blümchen pflücken, sind nicht etwa naturliebende Öko-Kühe, sondern womöglich richtig reiche Aktionshaus-Großunternehmer – das Äußere täuscht oft.

TO-DO-LISTE FÜR GOLDSAMMLER

Wer in Classic viel Gold machen will, muss dafür erst einmal die Basis schaffen. Hier die wichtigsten Anschaffungen!

- Investiert in möglichst große Taschen.
- Lernt so früh wie möglich Berufe, die euch Gold einbringen. Unsere Empfehlung: Kräuterkunde/Bergbau und Kürschnerei. Außerdem: Angeln!
- Erstellt euch einen Twink, den ihr neben einem Briefkasten in der Nähe des Auktionshauses/der Bank parkt. So erspart ihr euch lange Reisezeiten. Mit Stufe 5 kann er bereits Verzauberkunst erlernen und Gegenstände entzaubern.
- Kauft euch möglichst schnell das normale beziehungsweise das epische Mount – beide bieten euch beim Farmen einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil.

verschiedenen Stoffarten zu sammeln, die bei der Schneiderei und dem Erlenen der Erste-Hilfe-Fertigkeit zum Einsatz kommen. Um an sie zu gelangen, konzentriert ihr euch auf humanoide Gegner, da diese relativ häufig Stoffe bei sich tragen. Besonders begehrt ist der sogenannte Teufelsstoff, den ihr vor allem bei Satyrn im Teufelswald findet. Zudem legen wir euch einen Besuch des Ödlands sehr ans Herz. Dort findet ihr nämlich zahlreiche Erdelementare, von denen ihr das ebenfalls recht begehrte Tiefensteinsalz erbeuten könnt. Beim Farmen müsst ihr allerdings ein gewisses Maß an Geduld mitbringen und dürft euch nicht an repetitiven Aktionen stören. Wirklich aufregend ist diese Art des Geldverdienens in World of Warcraft nämlich nicht.

4) Diese Dungeons lohnen sich besonders.

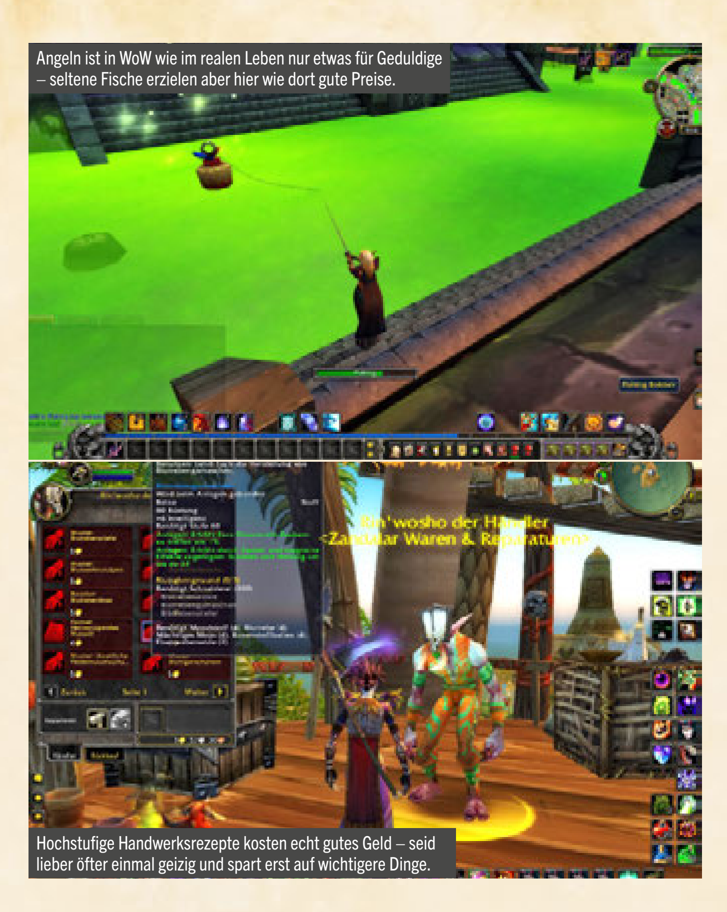
Natürlich könnt ihr nicht nur in der offenen Welt farmen, auch regelmäßige Dungeon-Besuche bieten sich an. Als besonders lukrativ hat sich beispielsweise Stratholme herausgestellt. Dort findet ihr am Wegesrand ständig Kisten, aus denen ihr graue Waffen, Tränke und Heiliges Wasser ziehen könnt. Dazu kommt jede Menge Trash, viele Bosse – sorgt im Vorfeld für ausreichend Platz in den Taschen, um die Essenzen des Untodes, Rüstungen mit Naturwiderstand, Geißelsteine, Rechtschaffenen Kugeln und den ganzen anderen Kram mitnehmen zu können. Ebenfalls auf eurer Farmliste sollte Scholomance stehen. Hier gibt's Dunkelrunen, Essenzen des Untodes, Geißelsteine, viel Zeug zum Entzaubern und Verkaufen (beispielsweise das Verzauberkunst-Rezept Lebensdiebstahl!) sowie Schattenhäute.

5) Schnappt euch die Angelrute!

Eine weitere Alternative wird von vielen Spielern oftmals müde belächelt, obwohl sie durchaus erträglich sein kann – das Angeln. Zwar ist auch diese Aktivität nicht gerade sonderlich spannend und bedarf zunächst einer gewissen Fertigkeitsstufe im Umgang mit der Rute. Doch sobald ihr Deviatfische, Nachtflossen und Steinschuppenaale aus dem Wasser zieht, stehen euch bessere Zeiten ins Haus. Diese Fischarten sind nämlich ebenfalls Materialien für bestimmte Berufe und gehen im Auktionshaus meist zu einem guten Preis weg.

6) Auktionshaus richtig nutzen

Das bringt uns unweigerlich zum nächsten wichtigen Punkt, den die Finanzfüchse unter euch niemals aus den Augen lassen sollten: das Auktionshaus. Es handelt sich hierbei um eine Verkaufsplattform im Stil von eBay & Co., bei der die Spieler von World of Warcraft ihre (nicht seelengebundenen) Waren kaufen und verkaufen können. Doch selbst wenn ihr mal keine Materialien im Rucksack habt, könnt ihr das Auktionshaus nutzen, um Geld zu machen. Hierfür bedarf es jedoch etwas Fleiß- und Vergleichsarbeit eurerseits – sowie ein klein wenig Startkapital. Durchstöbert das aktuelle Angebot bei den wichtigsten Kategorien wie zum Beispiel „Rohstoffe" (Erze, Leder, Kräuter etc.) und sucht nach auffällig günstigen Offerten, die (deutlich) unter dem Durchschnittspreis liegen. Wenn ihr solche Schnäppchen findet, kauft ihr sie kurzerhand auf und stellt sie zu einem höheren Preis wieder ein. Achtet dabei darauf, dass ihr nicht über dem aktuellen Durchschnittspreis liegt, denn ansonsten ist die Wahrscheinlichkeit geringer, Käufer für eure Waren zu finden.



Angeln ist in WoW wie im realen Leben nur etwas für Geduldige – seltene Fische erzielen aber hier wie dort gute Preise.

Hochstufige Handwerksrezepte kosten echt gutes Geld – seid lieber öfter einmal geizig und spart erst auf wichtigere Dinge.

7) Seid geizig!

Ein abschließender Ratschlag, der eigentlich ebenfalls recht offensichtlich ist, beim Leveln jedoch gerne übersehen wird: Seid sparsam! Lasst euch auf eurem Weg zu Level 40 (100 Gold für den Reit-Skill) beziehungsweise Level 60 (1.000 Gold für verbessertes Reiten) nicht zu Ausgaben hinreißen, die nicht unbedingt notwendig sind. Es mag sehr verlockend sein, wenn euch im Auktionshaus plötzlich eine epische Level-42-Axt anlächelt, mit der ihr deutlich mehr Schaden austeilen würdet. Der Vorteil ist unbestritten, denn ihr werdet Gegner spürbar schneller aus den Latschen hauen als zuvor. Doch erstens ist dieser „Boost" zeitlich begrenzt, denn einige Levels später findet ihr sicherlich bessere Waffen. Zweitens kosten solche seltenen oder epischen Waffen meistens unverhältnismäßig viel Gold. Der Nutzen steht unterhalb von Level 60 in nahezu allen Fällen in keinem Verhältnis zu den Ausgaben. Behaltet lieber euer mühsam zusammengespartes Gold und levelt etwas langsamer, kauft euch dann jedoch direkt bei den erwähnten Hotspots (Level 40 und Level 60) den deutlich nützlicheren Reit-Skill. Danach geht ohnehin fast alles deutlich schneller und somit einfacher von der Hand, inklusive des Goldverdienens. ❑



Neben Stratholme ist der andere Pestländer-Dungeon Scholomance eine wahre Goldgrube.



Ein großer Meilenstein eurer Geldscheffel-Karriere ist der Kauf eines epischen Mounts. Bis dahin wollen aber erst einmal über 1.000 Gold gesammelt werden.


ARK
SERVER
CONAN
EXILES
SERVER
Landwirtschafts-
Simulator 19
SERVER
3 EURO RABATT SICHERN - CODE: 4NP-1337
MIETE DIR DEINEN EIGENEN SERVER NOCH HEUTE!